
SWM
電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER
2001 / JUNE
146
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
終極促銷價 香港HK $55 馬來西亞RM $25 加拿大CAD $18 美國US $12
封面物語
獨領武俠遊戲風騷的－
武林群俠傳
特別報導
Di Gi Charat
旋風來台!!!
專題企劃
網咖白皮書－
網咖的春天來了?....
攻略白皮書
異塵餘生之鋼鐵兄弟會
任務過關提示（上）
鐵血傳奇完全任務攻略
攻略備忘錄
致命武力各戰役攻略指南(下)
決戰王朝戰術全書
熱血躲避球2 攻略提要
遊戲極品堂
三國志八.....
楚留香新傳
暗黑破壞神2 毀滅之王
熱狗熱GO速食英雄
天使之都
大唐雙龍傳
七俠五義–包公疑雲
戰神–狂神天威
永遠的伊蘇II
她與她的騎士
蓋亞大地傳說
來訂有禮
現在訂軟體世界雜誌
就送多套正版遊戲！
詳見內頁或
遊戲快遞：
www.GameXpress.com.tw
本期超值附贈
1. 新仙劍奇俠傳 搶先試玩CD
2. 本刊精選MegaDisc
3. 超人大富翁 紙上玩瘋版
4. 金庸群俠傳 online
ISSN 1605-2722
06
9 771605 272000
Printed in Taiwan

即時戰略瞬間勝負

決戰超時空

Honor & Freedom

自由與榮耀



一敗塗地到勢鈞力敵　誰能扭轉戰場危機？
全面攻掠或奇兵突襲　誰是掌控戰場主宰？

數十種陸空武力

從輕型的浮翼衝鋒隊到重型的戰鬥母艦

多變化特殊能力

從隱型洪式直升機到大範圍對地攻擊機

高智慧自主系統

從開採防禦DIY到作戰操控半自動指揮

多視角戰鬥畫面

從2D飽覽戰場動態到3D感受對戰震撼

雙重系統逸勞互用任君選擇
即時戰略考驗臨場應變能力
誰是世紀大戰之下的勝利者？



WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

電腦遊戲的超新資訊

軟體世界

PC POWER Zine

146

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

2001/June

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

勁辣菜單・歡迎享用　勁辣菜單・歡迎享用　勁辣菜單・歡迎享用　勁辣菜單・歡迎享用　勁辣菜單・歡迎享用

【封面物語】



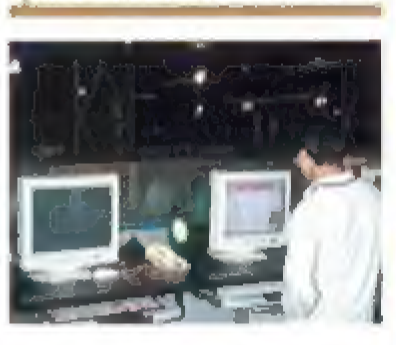
【特別報導】

218 ▶ Di Gi Charat旋風來台



【專題企劃】

224 ▶ 網咖白皮書－網咖的春天到了？





【攻略白皮書】

「272」 異塵餘生之鋼鐵兄弟會(下)
「296」 鐵血悍將



【攻略備忘錄】

「320」 致命武力－各戰役攻略指南(下)
「342」 熱血躲避球二
「348」 決戰王朝









【遊戲極品堂】

「180」 三國志八
「182」 暗黑破壞神2 毀天滅地
「186」 永遠的伊蘇II
「190」 蓋亞大地傳說
「192」 楚留香新傳
「194」 大唐雙龍傳
「198」 七俠五義 包公疑案
「202」 戰神：狂神天威
「206」 她與她的騎士
「210」 天使之都
「212」 熱狗熱GO速食英雄





Intel® Pentium® 4 處理器 數位世界的動力核心

為什麼要採用 Intel® Pentium® 4 處理器？因為現在您的 PC 有更重大的任務要完成，它不再只是收發電子郵件，或瀏覽網際網路，而是有關音樂、影像、及多樣化的數位裝置。很少處理器能一一滿足這些數位需求，然而 Pentium 4 處理器正是完全針對這些需求而開發，因此您不但可以擁有超高效能的 PC，更能從所連結的數位配備中獲得無窮的娛樂享受。想進一步瞭解 Pentium 4 處理器如何為您的數位世界提供超強動能，請立即上網：www.intel.com/tw/pentium4。

intel.



超值軟世．新鮮出爐……超值軟世．新鮮出爐……

146

2001/06

【東洋歡樂BAR】

みずいろ……145
夜が來る！……148
Handle with Care……150
Baby,BE-Bedside Emotion-……152
KA・SU・MI……154





【電腦新天地】

賽車高手的最愛……244
搶先體驗IE6……247
intel最精實的夥伴-815EP主機板……248





【遊戲解剖室】

370 圓桌武士
372 致命武力
374 機甲爭霸戰
376 鋼鐵兄弟會
378 烽火英雄
380 烈焰奇兵
382 黑鷹傳奇
384 裝甲騎兵





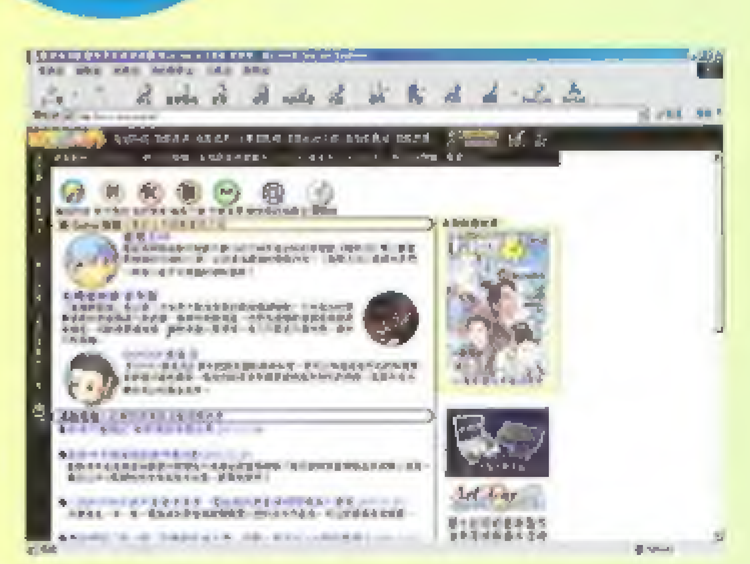
【其它專欄】

8 非常問答
49 編輯手札
50 非常爬行榜
52 遊戲大預言
128 遊戲大賣場
130 國際漫遊
354 祕技補給站
387 新聞廣場
395 問清楚、答明白
398 塗鴉工房

【勁GAME紅不讓】

哈拉麻將王……56
熾炎傳說……57
成吉思汗—大漠英雄傳……58
空戰奇兵……59
光明戰紀……60
厄夜叢林3……61
遊戲情人……62
波麗魔特……63
神秘之旅……64
緊急起飛……65
三國立志傳……66
新仙劍奇俠傳……81
仙劍客棧……82
重裝武力……83
大富翁拍賣王……84
人生……85
烈日奇俠傳……86
征服四海……87
烏魯木齊大冒險……88
神奇傳說 1.2語音版……89
藍色小精靈……90
魔法門英雄誌 荒原之軍……113
名流高爾夫2001……114
蠢蛋五賤客……115
爆鑽小英雄……116
黑洞攔截……117
人偶情緣2……118
鼠賊一窩……119
召喚師之章……120
公主的回憶……121
神鬼戰士……122
美少女手札……123
Come on baby……124
Earth and Beyond……125
Dungeon siege……126
Neverwinter Nights……127





中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
中華民國78年4月創刊

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：6月15日

抽獎參加辦法

請拿出夾在電玩寶庫中的非常問答回函卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，複選視同廢票)，然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過13,333元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

A. 小燕子決戰大富翁

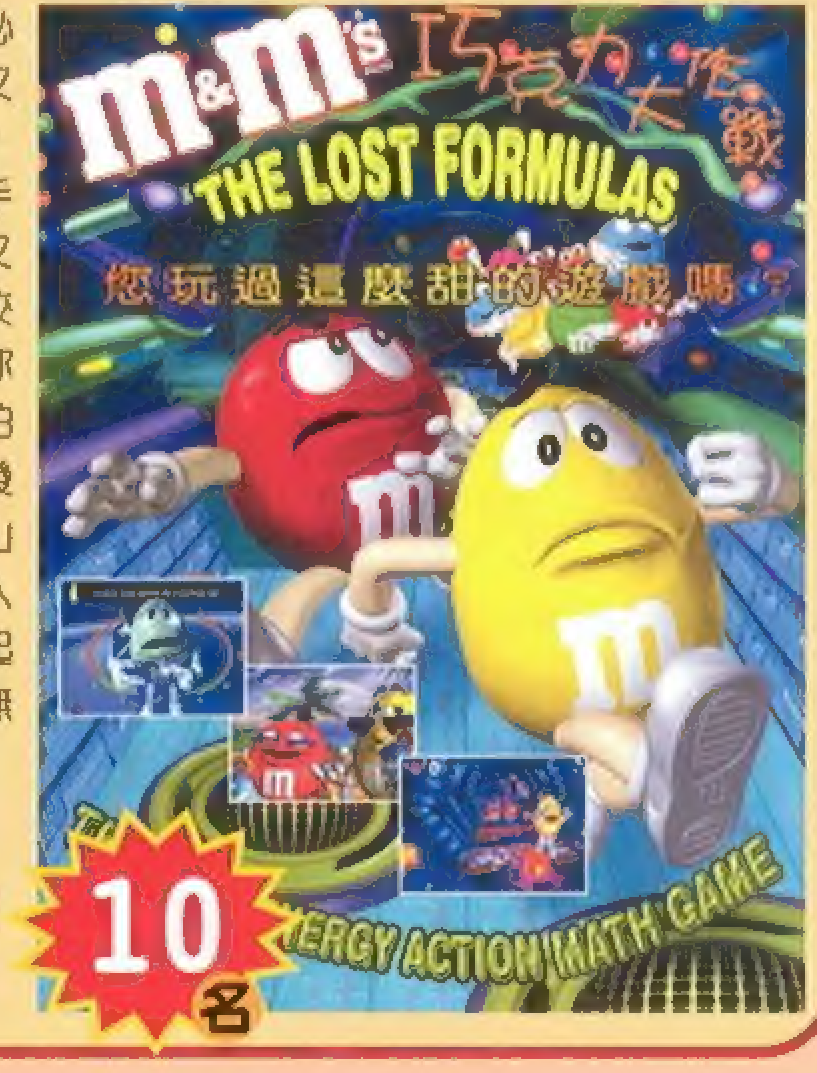


凡是看過『還珠格格』的人，必定對小燕子、爾康、晴兒．．．等角色耳熟能詳，甚至是印象深刻吧！現在，這群總愛在北京城裡開開心心、打打鬧鬧的好朋友們，即將要進駐你的電腦，讓你的生活從此每天都熱鬧無比。

●飛拓國際提供
●定價499元

20名

B. 巧克力大作戰



巧克力，想必是許多人最愛，卻又有那麼一點點卻步。只溶你口，不溶你手的M&M's巧克力，又是衆多巧克力中的佼佼者，現在，不管你愛不愛吃巧克力，怕不怕吃了巧克力會發胖，「巧克力大作戰」要帶你一起進入M&M's的世界，一起探險巧克力世界中無奇不有的神奇世界。

●松崗電腦提供
●399元

10名

C. 陸戰英豪



《陸戰英豪之重回戰場》的背景設定在某國之中所發生的叛亂事件，在權力鬥爭下您將扮演一位傳奇性的人物「陸戰英豪」，為撫平國內動盪的情勢而出馬抗衡叛軍，搶救被撫俘虜的人質、破壞軍事設備、佔領敵方基地…當然，摧毀叛軍，恢復國家主權，才是您最終的目的。

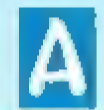
30名

●松崗電腦提供　●定價399元

本月問答

Q 在武林群俠傳一開始的洛陽城中，為了結交一見如故的谷月軒，主角必須在幾個時辰內，在洛陽城中賺錢好請谷月軒大大吃一頓？





A (1)4個　(2)4個半　(3)5個　(4)5個半

暗黑破壞神2~毀滅之王

Blizzard在二代發行一週年後所推出的資料片『毀滅之王』，將有許多新點子都是來自於玩家熱情的建議，譬如說提供另一組手持裝備讓玩家可以隨時切換、容量倍增的儲存箱、更便捷的操作介面及更高解析度的畫面呈現...等等，相信有了資料片之後，你會發現在遊戲的過程中不但會更加順手，遊戲的樂趣也會大幅的提高！



10名

●松崗電腦提供
●價格未定

熱血躲避球2

看到『熱血躲避球2』的名字，其實就不難猜出這個遊戲的內容吧！隨著第一代『熱血躲避球』的熱賣，捷友資訊再度推出新一代的『躲2』，以全新的20人物造型，於整體上做更細緻、更體貼的調整，希望再次喚醒大家對躲避球的熱愛與回憶。



20名

●捷友資訊提供 ●定價299元



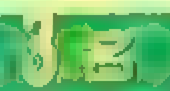




恭喜中獎!!

144期題目:在「超時空英雄傳說三~狂神降世」的戰場中，「場效應」依照元素屬性分為幾種?
正確答案:(2)六種

A. 搖擺嘉年華 3名



張書寧 台北市、梁文瑋 高雄市、陳政文 桃園縣。

B. 英雄滑鼠墊 10名

彭昇立 桃園縣、楊欣暐 高雄市、謝孟庭 台中市、楊詠竣 台南縣、楊子昇 台中縣、嚴正昕 基隆市、黃炳育 台南縣、鄭弘澤 台中縣、李啓煌 台北縣、邱裕森 台北市。

C. 「緊急動員1」電影VCD 20名

林暐儒 台中縣、楊志強 高雄市、吳孟娥 台南市、龔振愷 台北縣、張明雄 台南縣、陳林家 新竹縣、羅啓銓 雲林縣、蔡育進 嘉義縣、魏玉梅 高雄市、謝家祥 台南市、謝發昱 台北縣、傅俞峰 雲林縣、劉晏碩 台北市、李志華 台南縣、鄭筒允 台中市、陳燦華 嘉義縣、曾太郎 台南縣、沈怡秀 南投縣、張孟隆 宜蘭市、張簡昭明 台南縣。

D. 可愛楊過娃娃 5名

高三寶 嘉義市、楊玉玲 台北縣、陳品維 新竹市、郭原裕 台中縣、郭信宏 台南市。

E. IS太空戰 電影VCD 40名

郭哲彰 嘉義縣、羅培成 雲林縣、鄭恒一 高雄市、鍾富如 雲林縣、羅友助 彰化縣、林郁倫 台南縣、黃兆偉 台中縣、蔡巧媛 嘉義縣、蕭志豪 苗栗縣、林信良 雲林縣、吳建興 彰化市、陳冠霖 新竹市、許凱崴 雲林縣、陳緯哲 台北縣、郭政伶 台北市、洪忠建 雲林縣、郭子揚 台南市、陳嘉賢 高雄市、李啓智 雲林縣、陳信安 彰化縣、翁念楷 雲林縣、黃慧汶 高雄市、陳韋男 台南市、呂家豪 桃園縣、黎孟忠 苗栗縣、蕭儒隆 基隆市、傅志偉 高雄縣、湯雅雯 桃園縣、張書祈 雲林縣、劉城欽 新竹市、馮雋翔 嘉義縣、黃靜蓁 高雄縣、陳志誠 苗栗縣、邱淑儀 屏東市、周詠達 台北縣、郭志旭 高雄市、張景堯 高雄縣、李宜婷 台南縣、曾靜萱 嘉義市、呂佳龍 高雄市。



廣告索引

智冠科技……封面裡、1
……12-21、68-71
……96-99、317-318
……358-368、386
……400-406
華義國際……封底、214-223
聖教士……封底裡、411-416
羅技科技……2-3
英代爾……5
陞技……7
雄圖科技……11
台灣光榮……22-23
第三波……24-32
捷友資訊……33、35-39
精訊資訊……34
風笛時代……40-41
酷一科技……42-43
伊來富……44
昱泉國際……45
昱光資訊……47
啓亨……48
飛拓國際……67
旭力亞數碼科技……72-75
協倫科技……76-77
松崗電腦……78-80、268-270
……插卡
遊戲橘子……91-95
華彩軟體……100-111
光譜資訊……112
英特衛國際……132-135
協和國際……136-141
伊思爵國際……142-144
台灣帝技爺如……156-158
安峻科技……159
英寶格……160-165
大宇全球……166-167
軟體世界雜誌社……168、408-410
信必優……169
大宇資訊……170-176
……拉頁
華義國際……214-223
宇盛科技……252-254
漢堂國際……255
遊戲家族……256-257
香港智傲……258-259
紅紫科技……260-261
宏碁電腦……262-263
數位玩具……264-265、267
遊戲設計大師……266
遊戲星球……271
會宇多媒體……304-309
宇峻科技……310-316
電腦玩家雜誌社……407
聖教士……411-416

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee.Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan.Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉上豪	Leaflet Yeh.Editor	leaflet@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo.Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A Bo Kuo.Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo.Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh.Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu.Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu.Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang.Feature Editor	webmaster@soft-world.com
駐港編輯	陳志明	Ming Chan.Editor	ultraman@email.gcn.net.tw

廣告部 ADVERTISING

高雄	廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
	業務助理	穆雪芬	kelly Mu.Advertising Secretary	kelly@swm.com.tw
台北	廣告企劃	陳宜臻	Michelle Chen Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄 廣告專線 07-8151063 台北 廣告專線 02-27889229轉248

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建偉、方榮鋒
特約作家 葉明璋、劉昭毅、曾建良、張世松、李 匡、李彥志、高俊煒、駱婷婷、黃昝道、卜昭輕、林建中、葉文明、朱傳弘、蘇政樺、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻賴、黃俊銘、賴福鑫、余家惟、劉建台、朱金銘、稅嗣堯、顏宏龍
特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真 886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 07-8113907
劃撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1,980 掛號另加NT$… 以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市…愛路四段376號7F
TEL 886-2-27…58086 FAX 886-2-27…B
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 TEL:(07)8150988 FAX (07)8151992
北區／台北市南港路二段99-10號 TEL.(02)27889188 FAX:(02)27889295
中區／台中市忠明路464巷5號1樓 TEL:(04)2020870 FAX.(04)2060610
農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022 FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail softword@hkstar.com

美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453
E-mail.willy@soft-world.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail jeff@soft-world.com

澳洲 Australia TEL：(02)9212-4516 FAX：(02)9212-4517
E-mail oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03)333-0730 FAX：(03)333-0731
E-mail.softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan



Microsoft Window
在中文版上登場!!
A-MAX FACTORIES
PANTHER
TAIWAN Inc.

回憶初相見，
　英雄俠女心相印
　翠羽黃衫情相繫
驚聞風雲變，
　國仇家恨雙姝怨
　情斷天涯孿飛雁
多角戀
　情難辨
金庸Online裡 常惦念，







群俠傳 Online

滿足你對金庸世界的無限想像

超級自由　正邪同修　新溝通方式　超國際精神　無限制玩法　無條件歡樂

欲知遊戲詳情　請隨時上中華遊戲網www.chinesegamer.net

www.chinesegamer.net Online Game





人家也是蔬果界的靚女ろへ
金庸 Online 十大靚女選拔賽
現在請任選一名你心目中最是美麗最富風貌的女子，將其姓名與編號寫在明信片背面，只要將心中的傾慕告訴我們，你將有機會獲得許多好獎品哦！
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
金庸群俠傳
Online
Online

獎品項目



★ 有寄有保佑，沒寄就輸一半！又到了命運青紅燈、期末大考驗的時候！你該看的書還沒看，死黨又已經提前去當兵了嗎?除了參加活動，趕快上www.chinesegamer.net/jinyong寄給自己與難兄難弟「金庸群俠考試包中e卡」吧！根據江湖傳說：這張有寄有保佑的考試卡可是法力無邊，解救了無數苦難的考生一族喔！
★「金庸群俠傳Online」遊戲片及金庸專屬紀念品，統一在6/30、7/10、7/25、8/5分批寄出（前2000名有效）
有寄有保佑。
臨時來抱大佛腳
不如及早讀書好！
金庸Online祝你考運亨通！
金庸群俠傳
Online
即將在今年暑假推出『金庸群俠傳Online』的中華網絡，為了慰勞考生，獎勵青年學子，特別舉辦準考證大顯神威的活動，歡迎考生呼朋引伴一起A個痛快：
◎活動期間
民國九十年六月一號至七月三十號
◎活動內容
考生有獎--考生可憑準考證影本（不論是高中職聯考、大學聯考、研究所、，只要是今年的準考證皆可）或是國三學生證影本，附回郵30元，寫明姓名　身分證字號、年齡、住址與電話，並寄至 <台北市南港路三段47巷2號>
金庸群俠傳Online準考證大顯神威」小組收
只要你是來函前2000名的幸運兒，中華網絡就送你「金庸群俠傳Online　遊戲+點數100點，還有市面上買不到的金庸專屬漂漂紀念品一起送給你，讓你暑假不無聊！
2. 叫我第一名--人生樂在金榜題名時！只要考生在放榜後親自到中華網絡（台北市南港路三段47巷2號　找　企宣　李小姐），憑成績單正本（驗畢後歸還），證明以第一志願的優異成績進入理想學校，中華網絡就送給你「金庸群俠傳Online遊戲+點數500點，還有市面上買不到的金庸專屬紀念品一起送給你，讓你暑假超充實！
中華網龍股份有限公司

神兵比一比

GAME

俠無仁不立、無兵不威，英雄行走江湖沒有神兵助威怎麼夠"漂撇"，所以楊過發明了黯然銷魂掌之後，還是背著玄鐵劍"趖來趖去"，金輪法王學會龍象般若功之後還是帶著五個法輪，你以為他們喜歡嗎？事實上是揹著武器"走跳江湖"看起來比較像"大牌"......如果你是大俠，你會選擇什麼武器行走江湖呢？

票選辦法：

1、連上中華網絡網站

2、選出最想帶在身上的武器一件並填上您的基本資料













哇這支卡漂撇！

屠龍刀、君子淑女劍、蛇杖、龍泉寶劍
打狗棒、鴛鴦刀、法王五輪、金鈴套索
玄鐵劍、金蛇劍、含沙射影、冷月寶刀
聖火令、冰魄銀針、神武火砲、倚天劍
血刀、火槍、凝碧劍、軟蝟甲

本活動共有八種主題，分別是小說、武術、神鋒、惡人、老公老婆、男女配對、幫派、盟主各篇，為期四個月，每月將推出兩種主題進行票選，活動單位將從八種主題的參加者中抽出數百名得獎者贈送原著小說．金庸群俠傳Online原版遊戲及點數卡等大獎。
詳細獎項如下

活動截止日期：

通緝 惡人一名

GAME

話說Online村發生一件血案，嫌犯疑似尋仇不遇而殺了兩隻壁虎、一隻蟑螂洩憤，作案手法殘忍、泯滅人性，衙門根據作案手法公布一干嫌犯名稱，盼各位抓耙仔前往中華網絡網站指證，將此犯人繩之以法！

特徵：陰險、狡猾、奸詐、殘暴、毫無人性

年齡：不詳

長相：猥瑣奸笑、一副欠扁的樣子

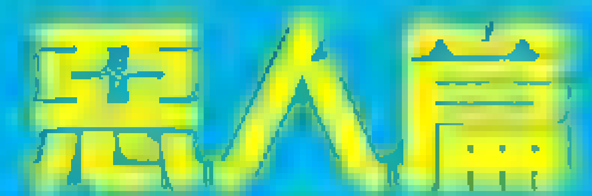
檢舉辦法：

1、連上中華網絡網站

2、選出最欠扁的惡人一名並填上您的基本資料

笑傲八方百萬人網上票選

活動其四



Activity 4













丁春秋、石中玉、楊康、左冷禪

林平之、趙志敬、宋青書、成崑、

歐陽鋒、公孫止、岳不群、鰲拜、

張召重、康敏（馬夫人）、阿紫、

滅絕師太、朱長齡、花鐵幹、萬震山、田歸農

不爽嗎？
來咬我啊~~

本活動共有八種主題，分別是小說、武術、神鋒、惡人、老公老婆、男女配對、幫派盟主各篇，為期四個月，每月將推出兩種主題進行票選，活動單位將從八種主題的參加者中抽出數百名得獎者贈送原著小說、金庸群俠傳Online原版遊戲及點數卡等大獎

詳細獎項如下

活動截止日期：民國九十年八月三十一日

熱情的古龍！推理的古龍！

人性的古龍！純愛的古龍！

全在『浣花洗劍錄』中見真章！

浣花洗劍錄

武俠小說一代神筆 古龍先生 創作巔峰期之作

無賴派古大俠前期創意鉅作－『浣花洗劍錄』遊戲＋小說999預購活動

謎中謎，計中計，苦中苦，人上人！
比花無缺更俊俏的方寶兒　比江小魚更滑溜的方寶兒
比李尋歡更冷靜的方寶兒　比楚留香更多情的方寶兒
這樣的寶兒，能夠在謎中撥雲見日，在計中逃出生天，
在苦中自得其樂，在人中尋求真理嗎？

看書，解謎，玩遊戲，一氣呵成！只要NT$999！

掌握古龍！了解古龍！研究古龍！貼近古龍！

※請至智冠科技網站www.soft-world.com試閱小說前三回

活動辦法

即日起預約購買『浣花洗劍錄』遊戲（建議售價NT$599元）加上『浣花洗劍錄』小說一套四本（定價NT$960），

合併原價NT$[illegible]元，特惠專賣價只要**NT$999**！

預購截止時間：民國90年5月30日

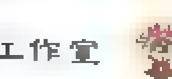
郵政劃撥

劃撥帳號：41941885
戶名：智冠科技股份有限公司
勿忘在背面註明<浣花洗劍錄>

信用卡預約，請將以下資料填妥，剪下放大傳真至07-8151992

預約「浣花洗劍錄」　　套
信用卡號
信用卡有效期限：　年　月
發卡銀行：　　　　預購金額：　　元
信用卡持卡人簽名：
聯絡電話：
地址：
授權碼

【一套四冊，數量有限，欲購請早】



金庸群俠傳Online





Top Card!

點數卡兒不要丟
兌換贈品真好用

點數卡買越多，
傳說中的點點夫人就會
帶給你更多的驚喜哦！
詳情請在六七八月密切
注意各大遊戲雜誌！

金庸 Online

戰鬥力正在逐漸消失...
好伙伴正向敵人靠攏...
誰可以撐到最後，
誰就會是最Top的武林高手！

在金庸Online的世界裡
想要 Top人一等　更Top一層樓
Top Card將是你的唯一救贖！

研發製作／中華網龍股份有限公司　出版發行／數位網路科技股份有限公司

新型態RPG 情節角色扮演

劍鋒寒 武道難

冷看蒼天無語

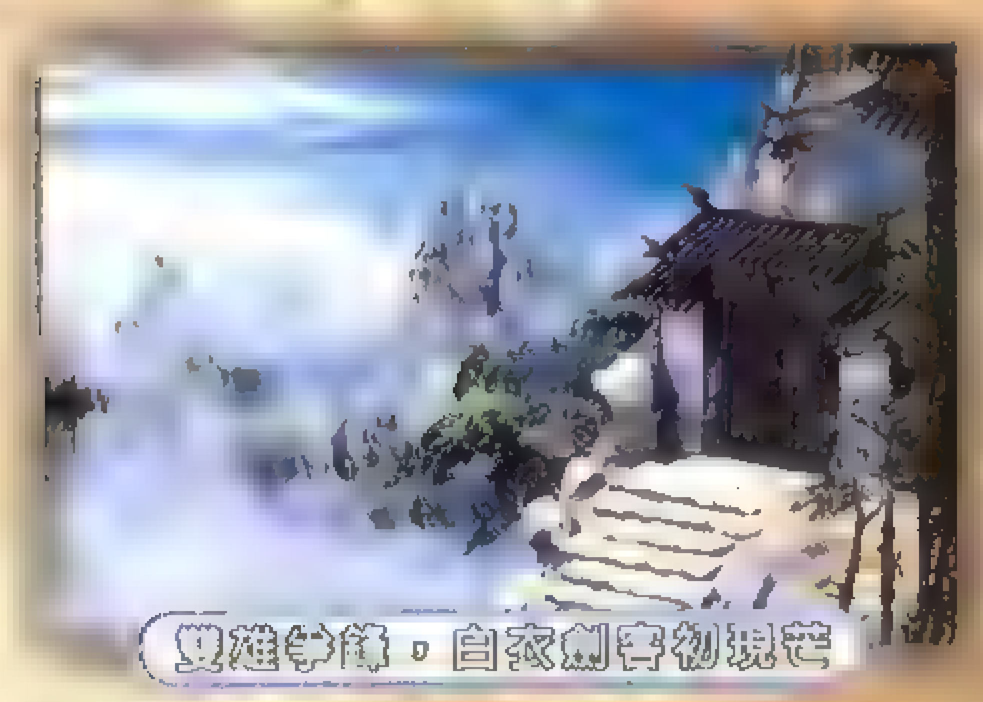
兒女情 英雄亂

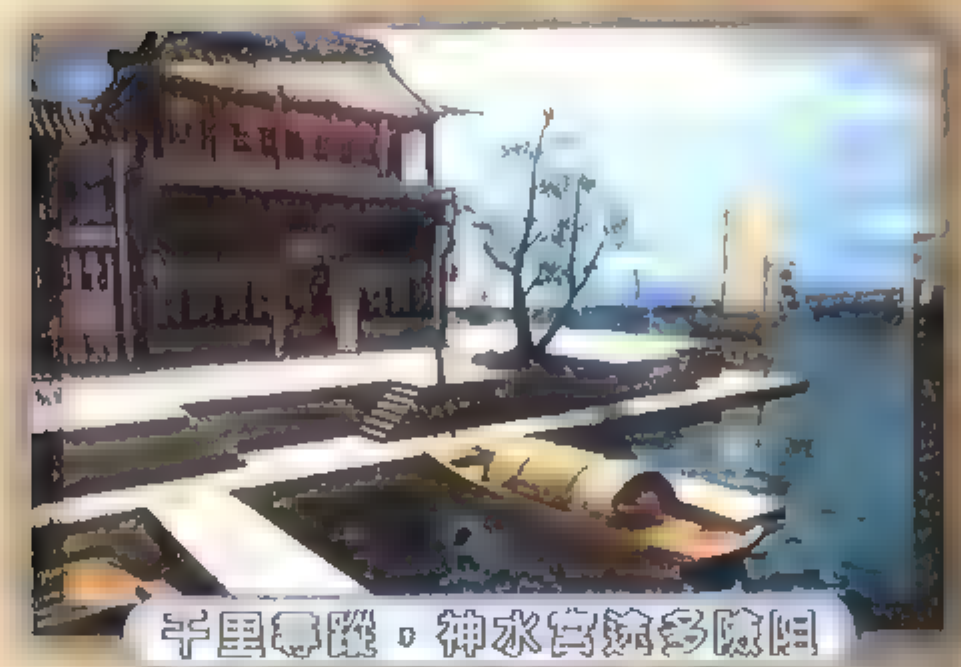
誰能天下無敵



武俠小說一代神筆 古龍先生 創作巔峰期之作


十面埋伏，武林大會佈危機


雙雄爭鋒，白衣劍客初現芒


千里尋蹤，神水宮流多險阻


泰山爭霸，群雄激戰論無敵

武道法自然　天地為我師

(劇)情以問答方式表現，增加與遊戲的互動性，更能累積高分獲取寶物

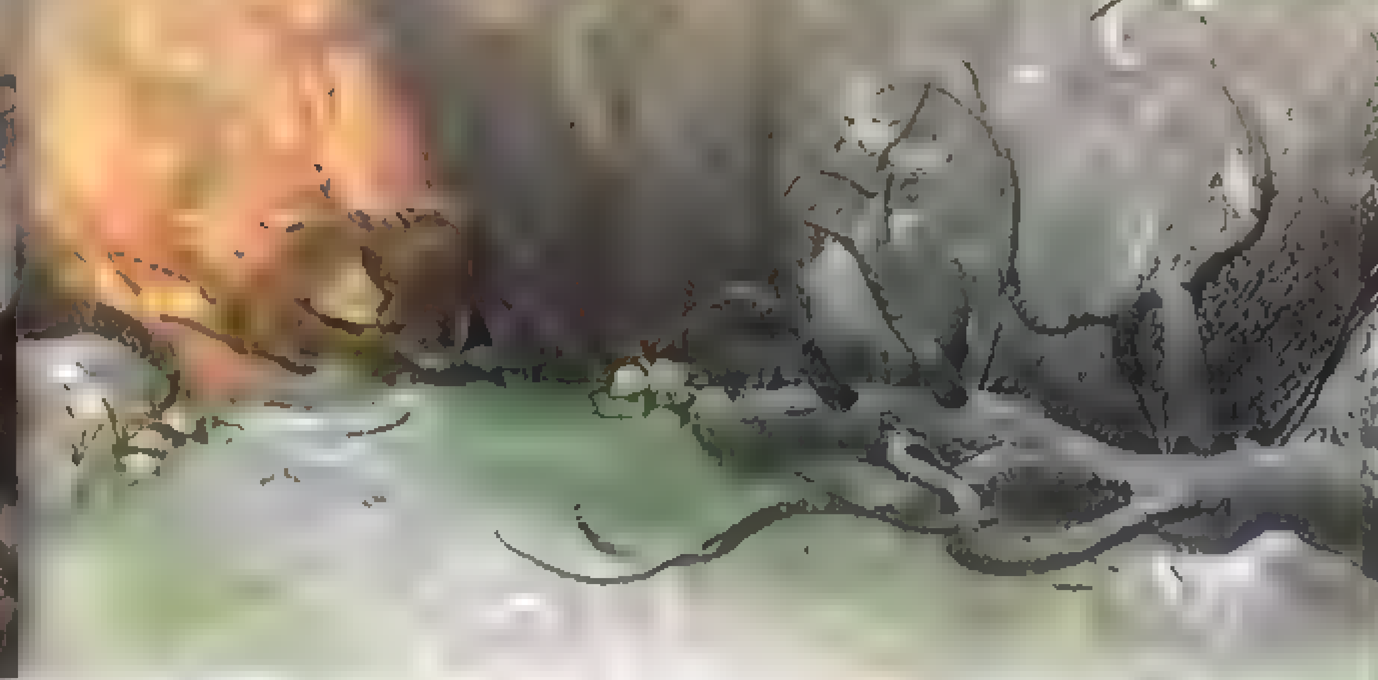
(預)測的戰鬥方式，充分享受對戰的樂趣

(過)關小任務，更添遊戲之趣味

(全) 3D 戰鬥，一招一式隨玩家指令呈現，充滿魄力與臨場感

(有)上、中、下三段攻擊，更有格鬥技、閃避技、連續技等技巧

(不)同的角色，還有專屬的特殊招式


情節角色扮演，能以不同的角色挑戰不同的敵人

Illustrator 德珍


海豚綠工作室

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com　http://智冠.TW


刀氣、閃避技、連續技、格鬥技



亞伯拉罕·易文·伍丁
杏太郎·佐伯
蒂雅·瓦曼·恰斯卡
新的伙伴、新的冒險
不同際遇的主角演化出不同的遊戲模式和冒險故事！
訪遍世界各地遺跡只為解開纏繞著「霸者之證」的各種謎底，
航海之旅，就此展開……。
●Windows®95/98/Me
中文版 780元
大航海時代4
RÉKOEITION GAME
威力加強版
好評熱賣中
威力加強版之正規式2合1組合版
大航海時代4 with 威力加強版
●Windows®95/98/Me
中文版 1,650元
無與倫比的自由度，創造出絕無僅有只屬於您的冒險故事！
大航海時代3™
RÉKOEITION GAME
新世紀
Costa del Sol
好評熱賣中
●Windows®95/98/Me 中文版
加贈原版的
大航海時代系列
明信片 一組4張
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市信義區松仁路89號5樓D室
TEL:(02)2345 0020



外號「穿山鼠」
陷空島五義排行第三
因此得名「翻江鼠」，陷空島五義排行第四
代理發行
第三波資訊股份有限公司
G-GENERATION

包公疑雲 七俠五義

天羅地網 緝拿真兇
審天斷地 盡展威儀

遊・戲・特・色

史上第一套角色扮演結合即時戰鬥的ARPG遊戲

國內第一套以包青天的英明斷案爲主題的遊戲，解決駭人聽聞的六大懸案

撲朔迷離的詭譎案件，意料之外的多線式精彩結局!

第一視角的審判給予玩家無可比擬的成就感

策略與動作結合的戰鬥系統，御貓、五鼠任你差遣。



回函大獎追緝令

即日起至07/05日止,只要將活動印花雜誌截角剪下貼於明信片，並寫下您的姓名、電話、住址、e-mail，寄回110台北市信義路5段18號B1第三波資訊KE30收。回函前500名即可獲得「七俠五義」搶先體驗版，還可參加神奇大抽獎 獎品有「熱門遊戲」、「飛像火箭炮戰士搖桿」、「黃玉郎神兵玄奇親筆手稿」等百項精彩好禮！

1.動作矯捷如猿猴，因而得「飛天鼠」之名的是
□韓彰 □徐慶 □盧方

2 穿山鼠的獨門專長為.
□點穴術 □醫療 □挖陷阱

3 第一部以判案為主的重力巨作「七俠五義」將在幾月上市:
□6月 □7月 □8月

大集合

收集洛克人趁現在！

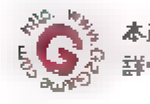
遊戲中各個角色人物都將化身人物卡！現在買洛克人系列產品，就送你不同的人物卡喔！

ROCKMAN 洛克人123

代理發行

第三波資訊股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw/Game



本產品內附件「產品註冊卡」乙張，請憑卡上的序號上網註冊集點，兌換贈品！
詳情見：http://www G2Game com



超人氣

洛克人X最新作登場!!

洛克人X5
ROCKMAN X5

遊戲特色

- 角色自由變換，洛克人X與傑洛（Zero）可以換手拯救地球。
- 時間系統限制，慢慢來或快快過，結局都不一樣。
- 行動好自由，蹬踏下、攀繩或飛翔，攻擊好容易。
- 難易度隨便改，輕鬆玩還是用力玩，任你挑。
- 操控免煩惱，武器連發與自動補充能量，洛克人所向無敵！
- 病毒感染設計，生化武器要小心！
- 裝甲有變化，功能不一樣，變裝樂趣多！

代理發行
第三波資訊股份有限公司



本產品內附件「產品註冊卡」乙張，請憑卡上的序號上網註冊集點，兌換贈品！
詳情見：http://www.G2Game.com



我的遊戲 我主角

挑戰龍神

GM的厲害？試過才知道！

「GM，我可以打你嗎？」
「放個法術來看看吧！」
「GM，打我一下看看有多強！」
「GM，半獸人之心在那拿？」
「GM，你的血有多少？」
「GM，你的衣服好酷喔！」
GM － 龍族史上最神秘的角色、
龍族大陸上所知最強悍的物種。

向來不得介入遊戲的GM，
這次將與玩家同台演出！
登台時間：5月18日起，
每週五、六、日晚上8:00
演出地點：公會格鬥場(62,83)
入場方法：拜索斯國民 賀坦特村(355,266)
傑彭國民 雷諾斯市(4,189)
詳細行程請看 www.DragonRaja.com.tw



龍族
www.DRAGONRAJA.com.tw

6月8日，「炸彈包」轟炸 7-Eleven

瘋狂坦克

www.Fortress2.com.tw

全世界最多人玩的網路遊戲

炸彈包

【瘋狂坦克2001年度賽事預告】

7月/8月	統一純喫茶盃瘋狂坦克大賽
9月	全省網咖巡迴賽
10月/12月	瘋狂坦克全國校際賽

http://www.acerGame.com.tw

第三波資訊 宏碁戲谷 CCR

宏碁戲谷戰情報告

全球最多人玩的網路遊戲 － 瘋狂坦克開飆了！



戰情分析1：全民軋坦克的時代來臨！

950萬玩家等你上網互轟

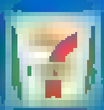
在韓國號稱「國民遊戲」，同時上線20萬人，全球950萬玩家瘋迷上癮的瘋狂坦克，12輛超級坦克已經蓄勢待發，六月份準備炮轟全台，技藝高強的玩家們，現在就開始熱身吧！

韓國2000年「最佳年度遊戲」

遊戲夠不夠[illegible]，口碑最重要，瘋狂坦克不但超越超越天堂與MSN Game Zone，一再刷新上線記錄，更榮登韓國2000年「最佳單月遊戲」與「最佳年度遊戲」寶座，口碑一流，遊戲當然嚇嚇叫！



戰情分析2：6月8日，「炸彈包」轟炸7-Eleven！



6月8日起，瘋狂坦克搶先登陸全省7-Eleven，不限男女老幼，不管你是[illegible]，都可以大搖大擺到7-Eleven索取免費試玩的瘋狂坦克「炸彈包」，全省限量50萬片，先搶先贏先開砲！（附贈龍族最新程式及30點開新帳號序號）

戰情分析3：「純喫茶盃瘋狂坦克大賽」即將上陣！

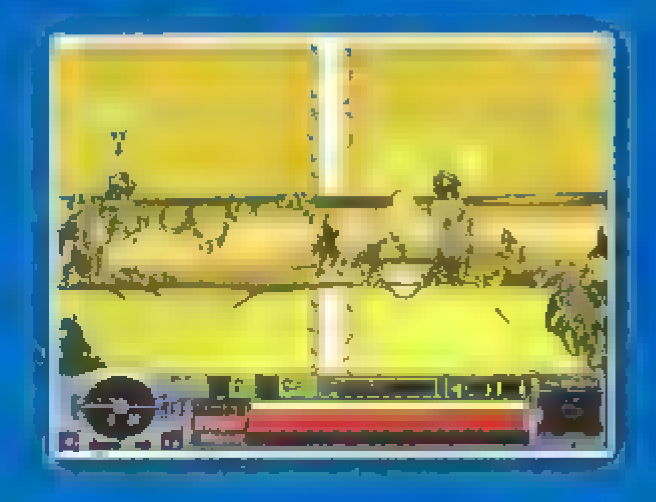
上網玩「瘋狂坦克」，[illegible]，凡是在7月6日至8月31日期間，[illegible]上網參加「純喫茶盃瘋狂坦克大賽」，每週累積積分排名前30名者，都有機會[illegible]，[illegible]還可參加抽獎[illegible]10個中獎機會，[illegible]獎項總額高達100萬！這樣的好康，[illegible]

戰情分析4：大賽一路闖，高手一路發！

國外的瘋狂坦克賽事早已如火如荼，[illegible]的台灣網友當然也不能閒著，[illegible]純喫茶盃瘋狂坦克大賽，[illegible]宏碁戲谷精心準備了各式各樣的精彩賽程，以高手自居的你，當然不能錯過！





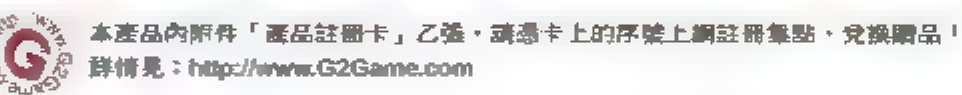


CAPCOM の 究極RPG

最初回登場

龍戰士 III 中文版

BREATH OF FIRE







熱鬧登場

40多種人物個個身懷絕招不可不防
10多種比賽場地比出國比賽還更刺激
神奇商店20餘種神奇寶物通通滿足你
正式躲避球比賽場地完全逼真呈現

躲避球新世紀之戰開打入！

超越前作再創躲避球運動新風貌

絕招百出，果真無處可逃

遊戲過程緊張又刺激。

買回魔力寶物再上場奮戰吧！

遊戲過程依舊讓你又驚又喜。



















捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市105八德路四段83號B1
Tel 02 2528 8098, Fax 02 2528 8268
http://www.apexsoft.com.tw

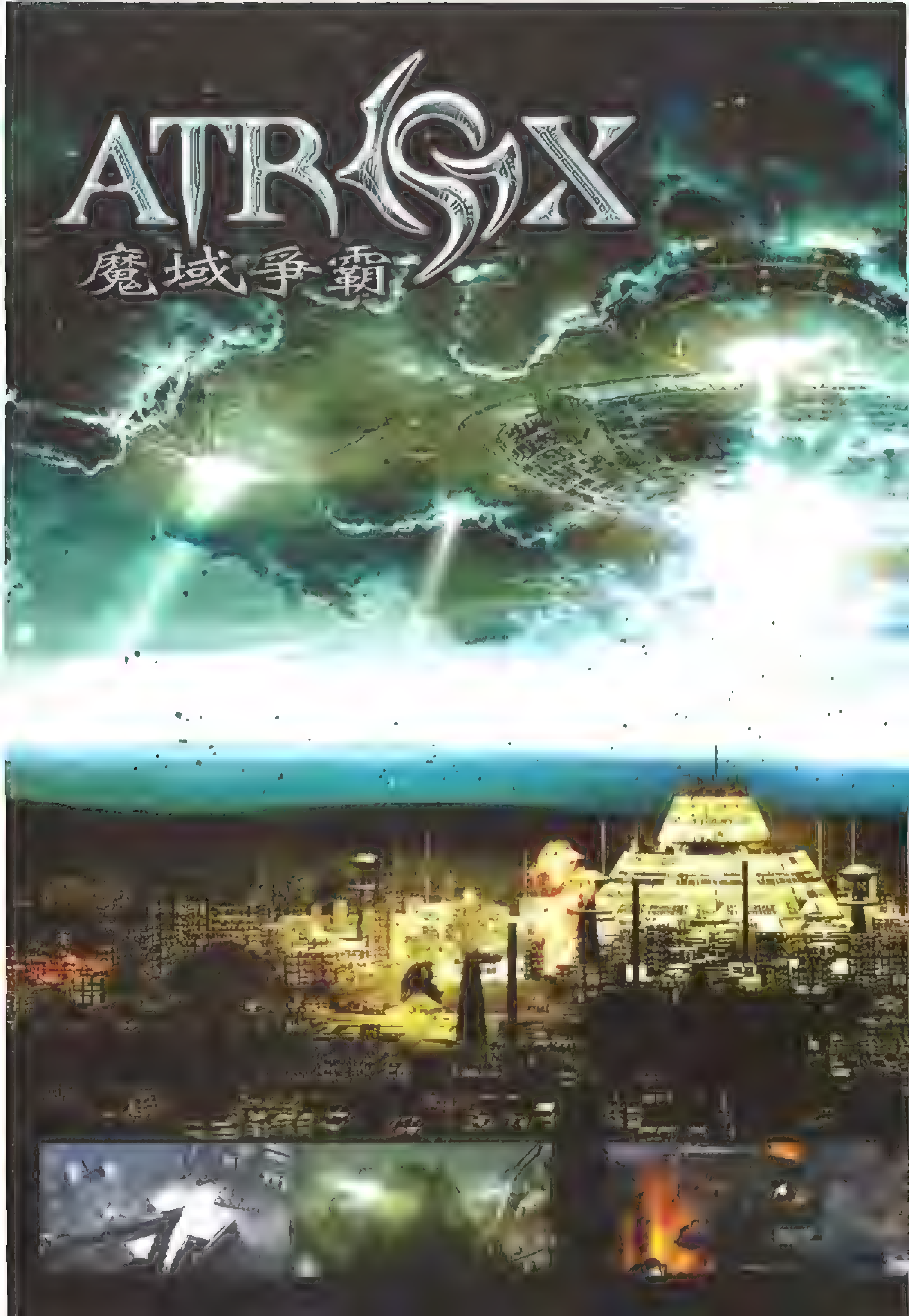




G1002426
能合美少女夢工場一二三代的絕世寶盒全套!!
PRINCESS MAKER 123
美少女夢工場
收錄經典的養育模擬遊戲『美少女夢工場』一至三代，令人垂涎的超值組合。(Best Buy!)
重編128頁『指引手冊』，並贈送96頁精華全彩的『教養全書』，詳述各類事件、數值及全部結局圖片與條件，不論實用或典藏均為極品!
將長久以來須於DOS下執行的第一代遊戲移植到Windows系統。
三代都開放秘密選單!!
NINELIVES
精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw
© 2001 KINGFORMATION Co.,Ltd under license from NINELIVES Inc. Illustration Takami Akai
美少女夢工場Q
"您答對了!"沒錯!這是大行其道的"百萬大問答"式節目的名句。而美少女系列最新力作『美少女夢工場Q』融合知性與娛樂，極適合闔府同樂，完全中文化，操作簡易老少咸宜，問題包羅萬象，應有盡有，趕快來玩喔!!
遊戲修改大師GM7.3
您有遊戲久攻不下的煩惱嗎?別氣餒!現在GM7.3不但提供您修改工具，也可以透過"金手指"功能，直接使用金手指碼，立即讓您攻城掠地，無往不利。還能在"PS模擬器"上使用，是玩家不可或缺的超猛工具!!
好評發售中
客服專線(02)2999-6972



奇幻王國之
烏魯木齊
大冒險
網際網路即時連線遊戲
支援九人連線分隊對戰
一款引爆友情危機的遊戲。實現正義、和平，與同伴合力完成的冒險之旅。打擊邪惡、利慾，與敵人爾虞我詐的激盪對決。
http://www.gogoplay.com
建友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市105八德路四段83號B1
http://www.apexsoft.com.tw


ATRIOX
魔域爭霸


www.atrox.com.tw
完全中文版 震撼上市
蒼涼
有限資源下爭取種族生存的人類
悲恨
流浪於異星球間被改變成機械形體的使徒
兇殘
違反神諭改變遺傳基因失去人性的異魔
JOYMAX

本遊戲獲得國外NET POWER雜誌〝線上遊戲最佳內容大獎〞

你覺得網路遊戲到底在玩什麼?

PK、互砍、洗畫面、發呆….這是您想玩的網路遊戲嗎？

還是您想大家一起冒險，互相幫助，甚至與異性玩家共結連理？

網路遊戲是在玩些什麼，我們來看看資深電玩人是怎麼說



Online game 最吸引人的地方，就是在人與人之間的互動，
以及從事一些在日常生活中所無法達成的夢想。
不論想當王侯、英雄，或是平民百姓，
Online game都可以讓您有實現夢想的機會。

ePlay [illegible]

我一直覺得一款真正的好遊戲是可以最真實的模擬
真實世界的一切，但是我們生存在那個世界中時，
又可以沒有現實壓力的活在其中，如果只是當一個
坐電腦前面的機器人，那麼我為什麼要玩這套遊戲呢？

OnlineGames [illegible]

on-line聊天？on-line虧妹妹？還是on-line互砍勒？
這似乎是現今on-line game最普遍的狀態，
問我on-line game真正的意義，別再拼命砍砍殺殺啦！！
問我on-line game怎麼玩？當然是一起冒險最好玩啦！

香港PC game weekly [illegible]

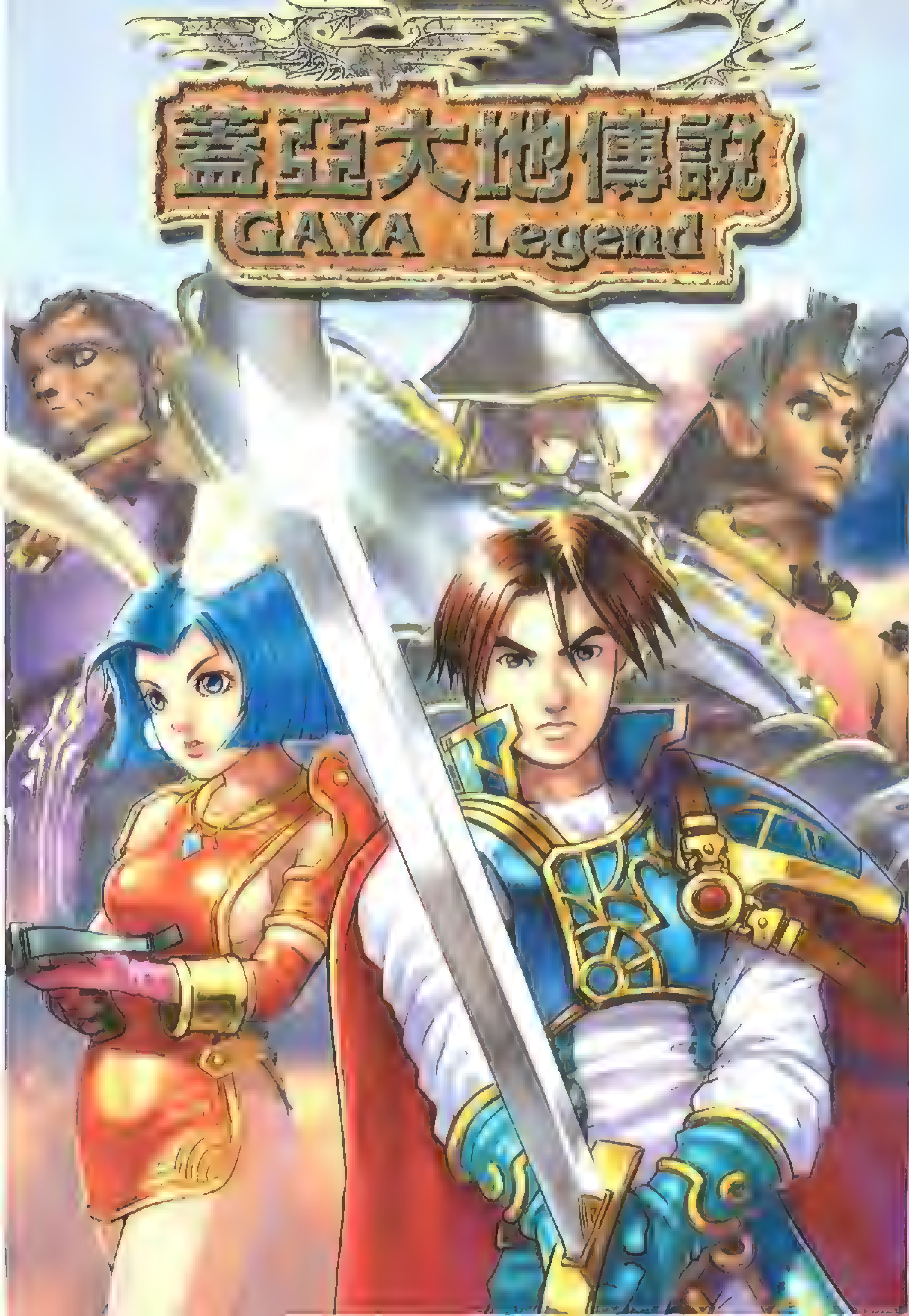
如果您不想沉淪於乏味無常的
[不知所云的網路遊戲]
在此推薦喜愛真正網路遊戲的朋友們

真實的世界

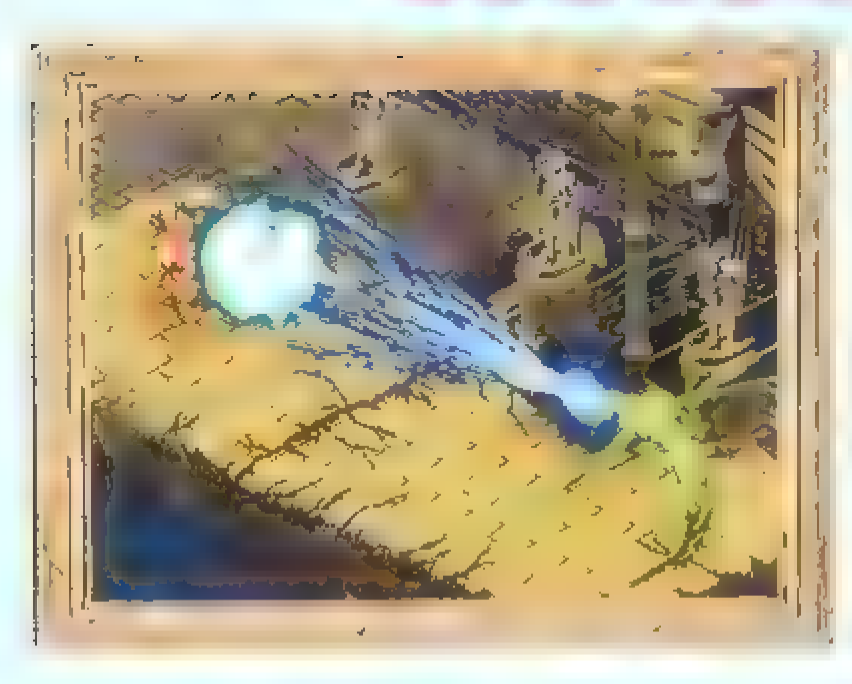
是您可以期待真正有『內容』的網路遊戲。

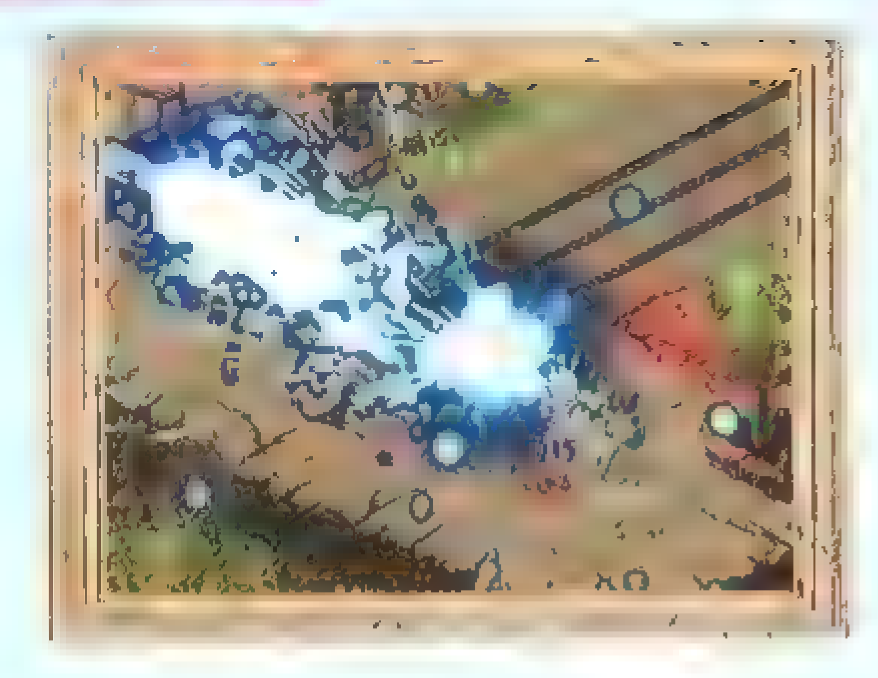
現在起請即刻到http://www.apexon-online.com.tw加入捷生會員
您就有機會成為完整版優先測試人員

※真世界中的陷阱師


蓋亞大地傳說
GAYA Legend

●華麗而獨特的魔法及招式●





●獨創聖獸融合系統●

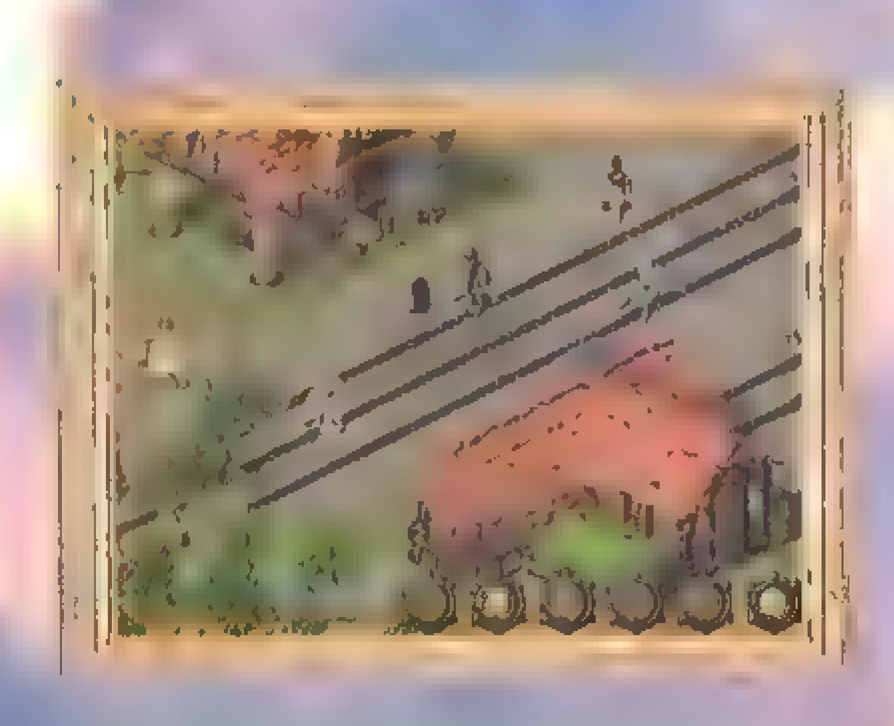
六隻不同屬性的守護寶寶，經過融合系統的引導，可以產生十數種能力強大的聖獸來幫助作戰。





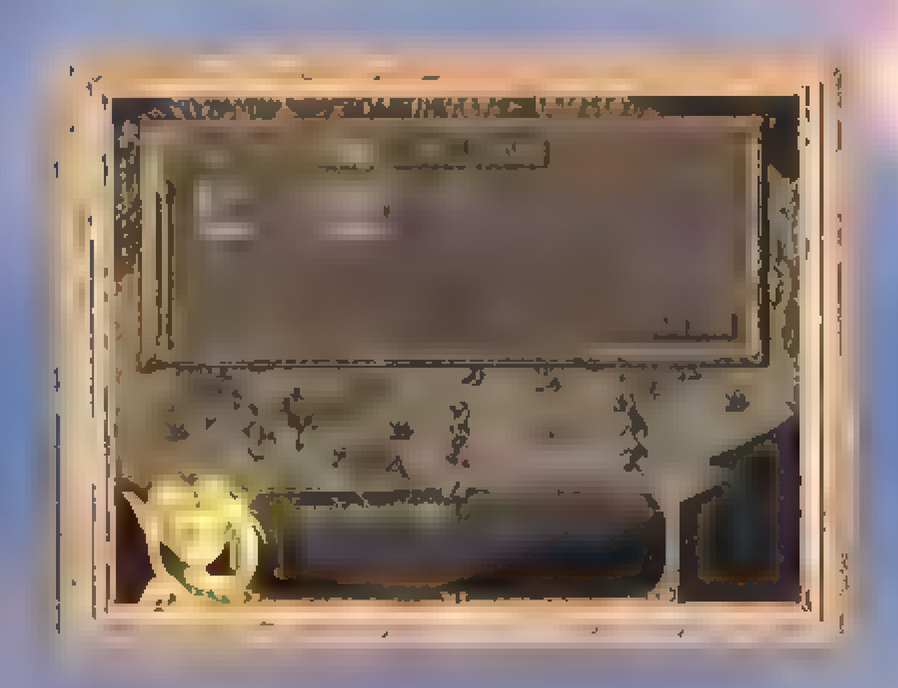
●對話決定多重分支劇情●

對話選擇的不同將導致遊戲劇情進入不同的支線，同時故事也有著多種精彩結局。遊戲中，玩家將會面對選項式的對話，每一句話都會對已登場的女主角們產生影響，遊戲進入尾聲時，玩家將憑著遊戲過程來決定向哪一位女主角告白，至於會不會成功就要看你的戀愛指數了。



●人物轉職功能多元化●

等級累積至一定程度，可以到教會轉職進化成高階職業，各項能力將有大幅度的提升。







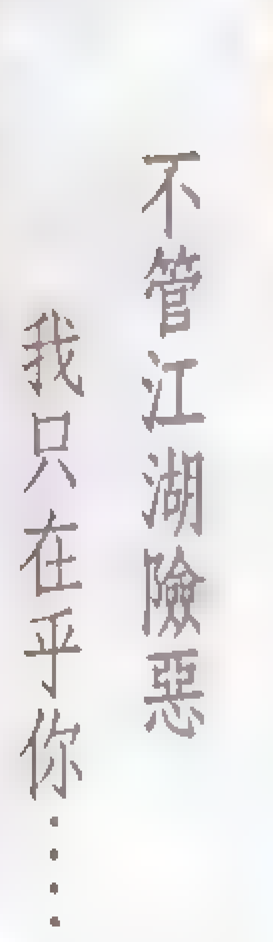
http://www.coole.com.tw



新
倚天屠龍記
金庸
攻略本
銷售一空
第四刷
全省熱賣!!
劇情式攻略重要提示快速過關
智冠科技股份有限公司出版

【金庸原著】





不管江湖險惡

我只在乎你……



新神鵰俠侶2001年

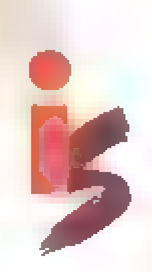
【四片新包裝、亮眼新出擊】

不僅重施脂粉、還打骨子裡翻新喔!!

昱泉國際2000年跨世紀超絕美武俠電玩大作-

新神鵰俠侶縱橫2001年全新改版企劃，等您來用心鑑賞!!





製作發行

昱泉國際股份有限公司

台北市信義路四段296號15樓

TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222





附贈精彩光碟

未收錄遊戲之精彩動畫片段欣賞

內含仙狐奇緣1.07更新版本．桌布欣賞

獨家劇本欣賞

隨書附贈「仙狐奇緣」原著劇本小說

精彩內容大披露

附錄—操生控死無敵密技、主題曲之剪影欣賞、詩集精選欣賞……

攻略—完整詳細的劇情式攻略……

地圖—記載寶物、隱藏道具、隱藏關卡的所在位置……

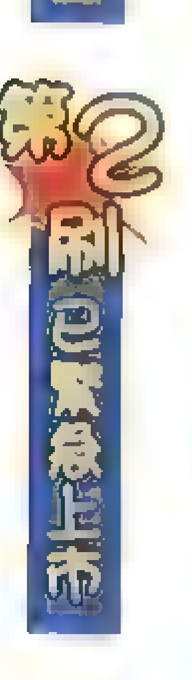
秘史—道出人神妖魔的愛恨情仇、細說碑書石冊的創古之論……等

資料—我方招式咒法解說、妖魔精怪奇法一覽、精彩物品商店大公開……

全省發燒熱賣．儘速搶購!!

仙狐奇緣





○請至全省經銷商及書商選購

定價：250 元

數量有限 欲購從速



軟體世界 智冠科技股份有限公司


星海群英
為爭取自由，我們勇闖神秘戰場
為尋求真愛，我們馳騁浩瀚星海
因愛與自由，我們無所畏懼……
PC 中文版
UCOM
總代理
昱光資訊股份有限公司
AOZORA

編輯手札

一把無情火，讓東方科學園成為全國矚目的焦點，破記錄的四十小時延燒，吸引了民眾們守在電視機前爭看這齣火燒摩天樓的戲碼，這場戲，耗資數十億，絕對難得一見，也絕對是場令人不忍卒睹的悲劇。老編在十二日曾造訪此園區，採訪由宏碁Playcoo工作室所製作的天使之都，沒想到僅隔一日，老編一行人前腳出，祝融先生後腳接著到，經由當日同行之同事轉告，轉開電視看著火舌正吞噬著大廈樓層，身為遊戲業界的一員，不免為Playcoo工作室的前途擔憂，萬幸的是大火雖然波及許多廠商，但Playcoo工作室仍安然無恙，俗語：「大難不死，必有後福」，在此祝福天使之都發行在即的Playcoo工作室，能夠收到一張亮麗的成績單。

「這簡直是八掌溪事件的翻版！」電視上有立委咆哮痛罵著政府救災不力。只要想起被大水沖走的四條生命，談八掌溪實在太沉重，但若不能記取的教訓，正視問題的所在，就難免悲劇一再重演。「遊戲業也有八掌溪事件？」其實，大火燒不到Playcoo，八掌溪和遊戲業界是沾不上邊的，因為與其救災不力，不如防患於未然，若主其事者真不在意且缺乏憂患意識，實在比八掌溪還可怕數百倍　老編要不厭其煩再囉嗦給「萬一有在看這篇」的政府相關高層單位聽一次：千萬要深思一下目前排名前五大的online game多半是韓國遊戲的現象！錯不在廠商而是在你們這些老大爺身上！第一個引進韓國遊戲大紅特紅的公司，是因為台灣還來不及作，他們眼光看的準！開公司本來就是要賺錢所以他們沒錯！第二三個甚至第四以後引進韓國遊戲的公司，人家以夷制夷方向正確也沒錯！你們老大爺還不是買F16來對抗對面的米格21？所以，千錯萬錯，讓韓國在國際遊戲市場冒出頭來就是你們的錯！麻煩再深入了解一下遊戲界的需求，學習一下韓國政府的作法，不能給補助至少要協助，不要把無力當鼓勵！正視一下網咖管理問題，否則老編保証過幾年社會問題、青少年問題層出不窮讓你們疲於奔命悔不當初！正視一下人才問題，學學人家韓國給遊戲製作人員免除兵役的作法，讓好的人才留在遊戲業界，這樣台灣遊戲才有走出去的機會，以上要是看不懂，求求你們老大爺每期都要看軟體世界，把它弄懂，ｏｋ？有問題不要客氣，寄到這個信箱，一定老實回答：chief@swm.com.tw

總編　李俊賢

Top 10 非常爬行榜

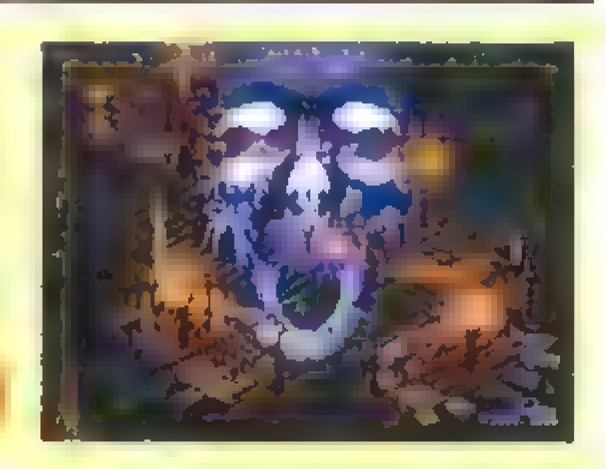
非常銷售

資料來源：參與經銷商
統計日期 04月1日～04月30日

1 新蜀山劍俠傳
●智冠科技
●上回1 ●角色扮演
票數 3728



2 致命武力
●漢堂國際
●上回2 ●戰略RPG
票數 3315



3 軒轅伏魔錄
●大宇資訊
↑ ●上回5 ●戰略RPG
票數 2913



排名	上回	遊戲名稱	廠商	類型	票數
4	↓ 上回3	戰慄時空之絕對武力	松崗電腦	動作射擊	2841
5	↑ 上回11	天　堂	遊戲橘子	線上角色扮演	2819
6	上回6	仙狐奇緣	智冠科技	角色扮演	2726
7	↓ 上回4	夢幻麻將館2～麻將世家	伊思爾	益智	2513
8	↓ 上回7	暗黑破壞神2中文版	松崗電腦	動作角色扮演	2456
9	↑ 上回13	網路三國	中華網路	線上角色扮演	2132
10	新	魔法門八中文版	第三波	角色扮演	2108
11	↓ 上回8	軒轅劍參外傳～天之痕	大宇資訊	角色扮演	2011
12	↑ 上回18	石器時代	華義國際	線上角色扮演	1973
13	↓ 上回12	三國霸業	銓積資訊	即時角色戰略	1941
14	新	裝甲騎兵中文版	大宇資訊	即時戰略	1884
15	↑ 上回16	新絕代雙驕貳	宇峻科技	角色扮演	1759
16	新	機甲爭霸戰4	第三波	動作	1662
17	上回17	新倚天屠龍記	智冠科技	角色扮演	1520
18	↓ 上回10	龍　族	第三波	線上角色扮演	1496
19	↓ 上回9	紅色警戒2中文版	美商藝電	即時戰略	1466
20	↓ 上回15	大富翁車拼卡	鉅微科技	線上益智遊戲	1421

特別感謝本月參與銷售排行的全省34家經銷商

北區
[illegible]

中區
東興電腦 TEL [illegible]
[illegible]
有樂GAME館 TEL [illegible]
[illegible]
新世紀文化廣場 TEL [illegible]

南區
[illegible]
日本橋 台南店 TEL [illegible]
日本橋 高雄店 TEL [illegible]
[illegible]

回函中獎名單

陳至賢	台中縣
顏紹閔	花蓮縣
張智翔	台中市
陳冠霖	新竹市
李宗憲	高雄市
鐘志欣	宜蘭縣
黃柏叡	雲林縣
胡宏興	屏東縣
蔡承甫	台北市
江琬瑜	台中縣
謝秀雲	台北市
葉建志	嘉義縣
林衛成	台北縣
羅啟詮	雲林縣
柯富常	台北縣
孟憲忠	高雄市
劉文光	桃園縣
黃玉琇	桃園縣
王元仲	台中縣
聶正心	台南縣

以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於5月25號以掛號寄出

非常爬行榜 Top 10

非常駭客讀者票選

統計日期：軟體世界第145期選票
統計日期：4月25日~05月15日

1 軒轅劍參外傳~天之痕

●上回1 ●大宇資訊 ●角色扮演

票數 337



2 新蜀山劍俠傳

新進榜 ●智冠科技 ●角色扮演

票數 196



3 軒轅伏魔錄

●上回4 ●大宇資訊 ●戰略RPG

票數 146



名次	遊戲	上回	代理	類型	票數
4	致命武力	上回7	漢堂國際	戰略RPG	143
5	仙狐奇緣	上回2	智冠科技	角色扮演	103
6	戰慄時空之絕對武力	上回10	松崗電腦	動作射擊	85
7	天堂	再入榜	遊戲橘子	線上角色扮演	56
8	墮落天使	上回3	奧汀科技	角色扮演	51
9	紅色警戒2	上回5	美商藝電	即時戰略	49
10	暗黑破壞神2	上回6	松崗電腦	動作角色扮演	44

脫線排行榜



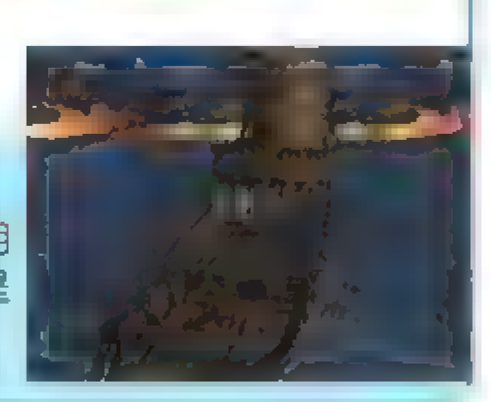
本資料由"遊戲家族網站"提供
WWW.gamefamily.com

1 風雲之七武器

脫線指數：★★★★★

進榜原因：

步驚雲銳利的眼神似乎在說明一件事：那些欠我會錢的傢伙我是怎樣也不會放過他們的！



2 勁爆美國職籃

脫線指數：★★★★

進榜原因：

看麥可喬登打球沒啥了不起，想像如果他臉上再戴個Hello Kitty的可愛面具那樣才叫勁爆嘛！





3 石器時代

脫線指數：★★★

進榜原因：

石器時代的人都這麼暴力嗎？我不禁懷疑恐龍絕跡的兇手會不會就是他們

4 戰神4

脫線指數：★★★

進榜原因：

類似妖怪的外表，並不一定是壞人，因為「我很醜，可是我很溫柔…」

5 搶救豬頭大作戰

脫線指數：★

進榜原因：

還須要搶嗎？現在不是有一半以上都是戴著人皮的豬頭？





■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
九[illegible]雄物語	角色扮演	中文	6月	599元
至高無上	角色扮演	中文	6月	599元
超能特遣隊(Great Ash~Psychic War 2)	戰略角色	中文	6月	599元
黑幫教父	角色扮演	中文	6月	未定
魚美人	角色扮演	中文	6月	未定
超時空英雄傳說3~狂神降世	戰略	中文	6月	799元
金庸群俠傳on-line版	線上遊戲	中文	6月	未定
大[illegible]傳	角色扮演	中文	6月	699元
浣花洗劍錄	角色扮演	中文	7月	未定
召喚師之章	角色扮演	中文	7月	未定
烈日奇俠傳~日劫2	即時角色扮演	中文	7月	599元
[illegible]	角色扮演	中文	7月	未定
喔！有鬼	角色扮演	中文	7月	未定
神[illegible]	角色扮演	中文	7月	699元
[illegible]	角色扮演	中文	7月	599元
成[illegible]人皇英雄傳	戰略角色	中文	7月	599元
[illegible]	戰略	中文	8月	[illegible]
武林群俠傳	角色扮演	中文	8月	599元

[illegible] chinesegame

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
金庸群俠傳on-line版	網路遊戲	中文	6月	未定

光譜資訊TEL:(02)8369-3777 FAX:(02)8369-3788 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]傳	角色扮演	中文	8月	未定

[illegible] TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1190 http://[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	[illegible]	中文	5月	未定
公主的回憶	角色扮演	中文	6月	未定
厄夜叢林3 (Blair Witch 3)	動作	英文	6月	890元
江湖本色 (Max Payne)	動作	英文	6月	1080元
勇者傳說 (Metin)	線上角色扮演	中文	6月	未定
幻境伏魔錄 (Ghost Killer 2)	即時角色扮演	中文	6月	890元

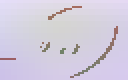
松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
巧克力大作戰 (M&M)	益智動作	英文	5月	390元
神游威尼斯中文版(Venice數譯)	[illegible]	中文	5月	590元
地獄火 (Hell Copter數譯)	動作射擊	英文	5月	590元
閃擊點行動中英文版 (Operation Flashpoint數譯)	動作射擊	中文	5月	990元
勢不兩立 (Hired Team Trail數譯)	動作射擊	英文	5月	890元
虛擬寵物二合一中文版 (Virtual Pets數譯)	寵物養成	中文	5月	290元
[illegible]系列II 麻將[illegible]	[illegible]	中文	5月	250元
百萬大進擊 (Money Mad)	益智	英文	5月	未定
行遍天下 (Insane數譯)	競速	英文	5月	790元
越野菁英2.0 (Colin McRae Rally 2.0數譯)	競速	英文	6月	790元
暗黑聖劍 (Severance: Blade of Darkness數譯)	角色扮演	英文	6月	990元

第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
潘朵拉寶盒(Pandorh Box)	益智	英文	5月	990元
小力失蹤事件	益智	中文	5月	3[illegible]元
洛克人1-3	動作	英文	6月	690元
笨蛋五賤客(Stupid Invaders)	動作冒險	英文	6月	890元
名流高爾夫2001(Links 2001)	運動	英文	6月	990元
英雄誌 荒原之軍(Heroes Chronicles-Warlord)	戰略角色扮演	中文	6月	599元
風[illegible]2	角色扮演	中文	6月	699元
洛克人X5	動作	中文	7月	1080元
模擬列車(Train Simulator)	模擬	英文	7月	1290元
火線衝突(Conflict Zone)	即時戰略	英文	7月	890元
工人物語4	即時策略	中文	7月	990元
[illegible] 奇幻水晶緣	動作角色扮演	中文	7月	650元
鐵[illegible]	角色扮演	中文	7月	650元
戰神 狂神大威(Warlord Battlecry)	策略	中文	7月	840元

遊戲大預言



旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
公主幻想曲	益智推理	中文	5月	未定
夢之國(Dream Country)	角色扮演	中文	6月	未定
蠟筆小新之動感樂園大富翁	益智動作	中文	7月	未定
少林足球	動作	中文	7月	未定
馬場大亨Online	養成角色扮演	中文	7月	未定
超神Z	角色格鬥	中文	8月	未定
鹹蛋超人之戰略遊戲	角色扮演	中文	9月	未定
鹹蛋超人之大富翁	益智	中文	10月	未定
釣魚王	模擬	中文	10月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
快樂上班族	養成角色扮演	中文	5月	[illegible]
美少女手札	養成	中文	6月	未定
天機	即時戰略	中文	7月	499元
虛擬人生SLG	策略	中文	8月	未定

台灣帝技爺如 TEL:(02)2962-8782 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神奇傳說	角色扮演	中文	5月	599元
超時特遣隊	策略	中文	6月	599元
Di Gi Charat Fantas	冒險	中文	7月	[illegible]
聖劍騎士傳	角色扮演	中文	8月	[illegible]
神月紀事	角色扮演	中文	8月	[illegible]
黎明崛起(暫定)	角色扮演	中文	9月	[illegible]
Wander Wonder	角色扮演	中文	10月	599元

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
無盡的任務便利包(Ever Quest)	角色扮演	英文	5月	499元
星宇九號: 力挽狂瀾(Star Trek : The Fallen)	動作冒險	英文	5月	未定
深海獵殺(Submarine Titans)	即時戰略	中文	5月	未定
[illegible]中文版	動作	中文	6月	未定
冰風之谷中文版	角色扮演	中文	6月	未定
驚爆賽道[illegible]4X4 Screamer	競速	英文	6月	未定
極道太保(Heist)	策略	英文	6月	未定
Art of Magic (中文名稱未定)	角色扮演	英文	6月	未定
鬼玩人 (Evil Dead)	動作冒險	英文	7月	未定
Summoner	角色扮演	英文	7月	未定
絕冬城之夜 (NeverWinter Night)	角色扮演	英文	2001年	未定
Red Faction	動作射擊	英文	[illegible]	未定
Star Trek :Dominion Wars (中文名稱未定)	戰略	英文	2001年	未定

邦博科技 TEL:(02)8226-3558 FAX:(02)8266-3559 http://www.bornpro.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	戰略模擬	中文	8月	免費下載 網路付費
[illegible]2001	益智休閒	中文	未定	免費下載 網路付費
網路職棒賽	運動模擬	中文	未定	免費下載 網路付費
小蝦米闖江湖	角色扮演	中文	未定	免費下載 網路付費

協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 http://game.kimo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
螞蟻雄兵 (Empire of Ants)	即時戰略	中文	5月	890元
G速飆峰 (W a r m u p !)	賽車模擬	中文	5月	890元
樂高明星樂團 (LOGO FRIEDS)	益智音樂	中文	5月	890元
黑洞遊戲 (Far Gate)	[illegible]	中文	6月	890元
[illegible]2	角色扮演	中文	6月	1080元
鑽地小英雄 (MR. DRILLER)	益智動作	中文	6月	390元
樂高精兵任務 (Alpha Team)	益智音樂	中文	7月	未定
樂高歡樂王國 (LEGOLAND)	益智音樂	中文	7月	890元
人偶情緣2	養成模擬	中文	7月	890元
迷霧之島2 (Real Myst 3D)	冒險	英文	8月	未定
危機最前線2	動作策略	英文	8月	1180元
FREEDOM	動作冒險	英文	9月	890元
[illegible]寶貝2	戀愛模擬	中文	9月	未定

昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
風雲之七武器	角色扮演	中文	6月	未定
笑傲江湖網路版	網路遊戲	中文	6月	未定
窈窕妹妹(暫定)	策略	中文	6月	未定
抓鬼大師	策略	中文	7月	未定
新神鵰俠侶Part II	角色扮演	中文	9月	未定
戀愛養成	策略	中文	未定	未定
笑傲江湖之Part II	角色扮演	中文	未定	未定

遊戲大預告

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
她與她的騎士 (Her Knights)	角色扮演	中文	5月	未定
便利商店二資料片-網咖	策略經營	中文	6月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
航空特技團 (Aero Dancing暫名)	飛行動作	中文	5月	599元
風之探索者	角色扮演	中文	5月	未定
神秘之旅 (Schizm: Mysterious Journey暫名)	[illegible]	中文	6月	780元
亂世霸主 (Chaos)	策略模擬	中文	7月	780元
四川省麻將 (暫名)	益智	中文	7月	168元

安峻科技　TEL:(02)2253-5766　FAX:(02)2258-9895　http://www.pcsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]物語	角色扮演	中文	6月	599元
[illegible]	益智	中文	6月	399元
[illegible]	角色扮演	中文	7月	499元

[illegible]資訊 TEL:(02)8226-5677 FAX:(02)8226-561[illegible] http://[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大富翁5(單機&多人連線版)	益智策略	中文	6月	680元
蓋亞大地傳說	策略	中文	6月	680元
小綿羊	益智	中文	6月	399元
小魔女帕妮II	[illegible]	中文	6月	699元
重裝武力 (Serious Sam)	射擊	英文	6月	790元
新仙劍奇俠傳	角色扮演	中文	7月	未定
[illegible] X	策略	中文	7月	600元
大富翁[illegible]	益智	中文	7月	299元
仙劍客棧	[illegible]養成	中文	8月	未定
天堂島 (Tropico)	模擬	中文	8月	860元
Cossacks (中文未定)	即時戰略	中文	8月	1080元

歡樂盒有限公司　TEL:(02)8226-9029　FAX:(02)8226-9016　E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
難菜	[illegible]	中文	5月	未定
[illegible]學園 [illegible]2	[illegible]	中文	5月	未定
正宗倚天屠龍記	角色扮演	中文	7月	未定
[illegible]	[illegible]	中文	8月	未定
[illegible]	[illegible]養成	中文	9月	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2376-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
橫行霸道　[illegible]賽車4 (Nascar Racing4)	運動	英文	5月	980元
[illegible] 中文版	飛行模擬	中文	5月	1080元
王牌威龍 (Desperados)	[illegible]	英文	5月	980元
X少年事件簿 (Diet GoGo)	角色扮演	中文	6月	499元
鬼屋魔影4 (Alone in the Dark 4)	[illegible]	英文	6月	980元
空戰奇兵3 (SAC)	飛行戰鬥	中文	6月	699元
英雄門之叫我戰鬥人	[illegible]遊戲	中文	6月	600元
星際爭霸2之終極危機 (I-War 2)	戰略	中文	7月	790元
劍雅	角色扮演	中文	7月	599元
MUCH新開台	[illegible]	中文	7月	399元
創世霸爵	[illegible]遊戲	中文	8月	未定
浩劫殘生 (Arcanum)	角色扮演	英文	9月	未定
暗黑武士道(Throne of darkness)	角色扮演	英文	9月	未定

藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級四川省2001	益智	中文	5月	199元
遊戲輕鬆打 2	益智	中文	6月	299元
超級酒吧	策略經營	中文	未定	未定

數位玩具[illegible]科技　TEL:(02)2552-3870　FAX:(02)2559-4355

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻獸魔石	益智	中文	6月	199元
烈日奇俠傳(日劫二)	角色扮演	中文	6月	未定
魔法大富翁	益智	中文	9月	未定
[illegible]2	動作冒險	中文	11月	未定
[illegible]	角色扮演	中文	12月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
網路創世紀：黎明曙光 (UO3D：Third Dawn)	角色扮演	英文	5月	880元
幕府將軍資料片　蒙古入侵(Shogun Total War Expansion Disk)	策略	中文	6月	780元
沙丘魔堡：皇權爭霸 (Emperor：Battle for Dune)	戰略	中文	6月	1280元
勁爆美式足球2002 (Madden NFL 2002)	運動	英文	8月	980元
火爆冰上曲棍球2002 (NHL 2002)	運動	英文	8月	980元

弘煜科技股份有限公司 TEL:(04)-3222886 FAX:(04)-3222971

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻域傳說	角色扮演	中文	7月	未定

華統光碟 TEL:(02)2627-5999 FAX:(02)2627-5959 http://www.[illegible]dbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
光明戰記 (Elysian)	戰略角色扮演	中文	6月	790元
埃及2 太陽神的預言	冒險	中文	6月	980元

宇峻科技 TEL:(02)8226-9989 FAX:(02) 8226-9918 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
人[illegible]世界之旅2	益智	中文	5月	[illegible]
超時空英雄傳說 -	戰略	中文	6月	790元
[illegible]	角色扮演	中文	7月	590元

全景軟體股份有限公司 TEL:(02)-2698-2178 FAX:(02)-2698-7077 http://www.vrfish.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	益智	中文	6月	未定

捷友資訊 TEL:(02)2528-8098 FAX:(02)2528-8268 http://www.apexsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	[illegible]射擊	中文	[illegible]月	[illegible]
[illegible]ATROX	[illegible]戰略	中文	6月	990元
[illegible]	[illegible]	中文	6月	299元
[illegible]	[illegible]射擊	中文	7月	299元
[illegible]	益智	中文	7月	499元

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
風雲群雄傳之臥龍與鳳雛	角色扮演	中文	8月	599元
古龍群俠傳	線上角色扮演	中文	12月	未定
陸小鳳之金鵬皇朝	角色扮演	中文	未定	未定

新瑞獅多媒體股份有限公司 TEL:(02)23928806

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	角色扮演	中文	7月	未定
[illegible]大[illegible]	益智	中文	10月	未定
新[illegible]	角色扮演	中文	10月	未定
[illegible]	益智	中文	10月	未定

伊思麗多媒體 TEL (03) 356-9559 FAX: (03) 317-5461 http://www.sina69.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	益智	中文	[illegible]	[illegible]
[illegible]	益智	中文	[illegible]	[illegible]

[illegible]科技 TEL (03) 355-1717 FAX: (03) 317-9341

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
遊戲情人	養成	中文	7月	未定

捷思特資訊文化事業有限公司 TEL: (02) 2762-7977 FAX: (02) 2762-8575

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
網錢商店大富翁 (單機版)	益智	中文	6月	未定
網錢商店大富翁 (線上版)	益智	中文	9月	未定
機木頭	益智	中文	10月	未定

宇盛科技 TEL:(07)-813-8381 FAX:(07)-813-8378

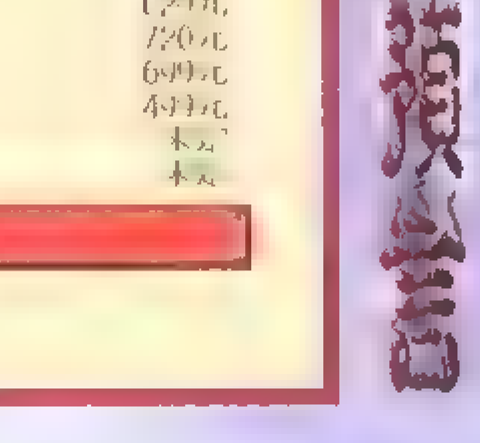
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
征服四海 (Europa Universalis)	[illegible]戰略	中文	6月	未定
石油總裁 (Oil Tycoon)	商業[illegible]	英文	未定	未定

聖教士股份有限公司 TEL:(02)8780-9808 FAX:(02)8780-9811 http://www.[illegible].com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]	角色扮演	中文	6月	[illegible]元
[illegible]	[illegible]養成	中文	6月	499元
[illegible]	角色扮演	中文	6月	[illegible]
[illegible]	策略	中文	7月	720元
Oh! [illegible]	角色扮演	中文	7月	690元
[illegible]2	[illegible]	中文	8月	499元
[illegible]	角色扮演	中文	8月	未定
[illegible]	角色扮演	中文	9月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
驅逐艦隊 (Destroyer Command)	戰略	中文	5月	未定



遊戲大預告

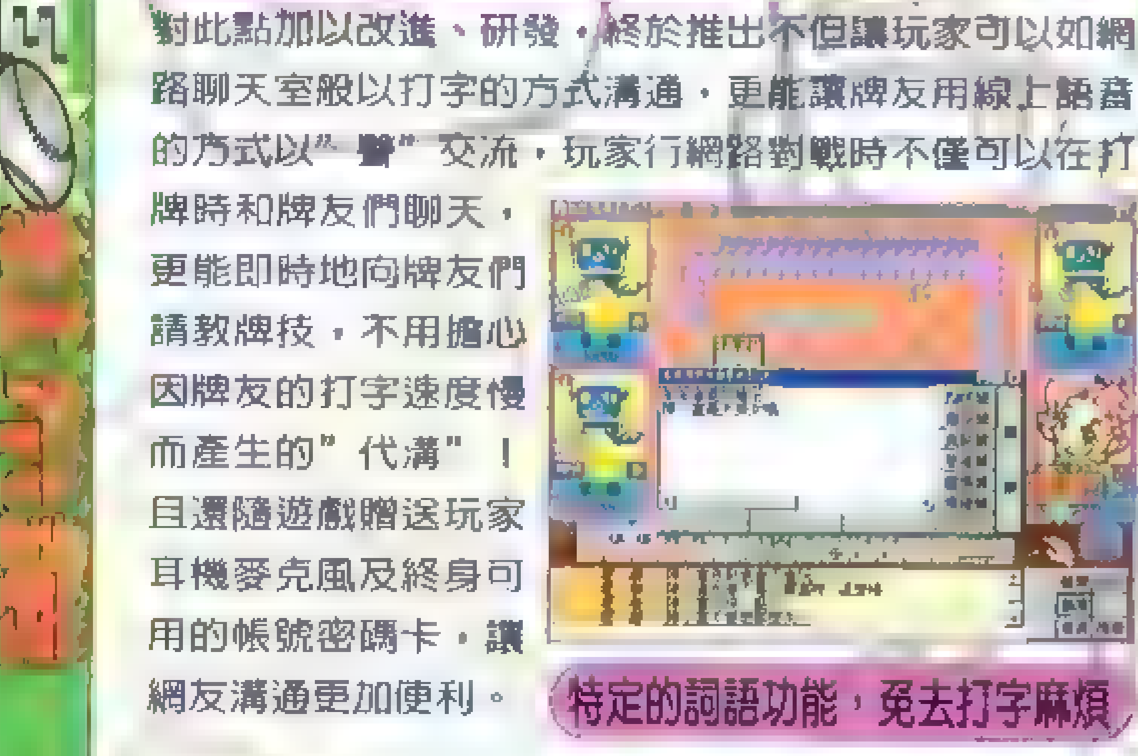
哈拉麻將王

Talking Mahjong Gamer

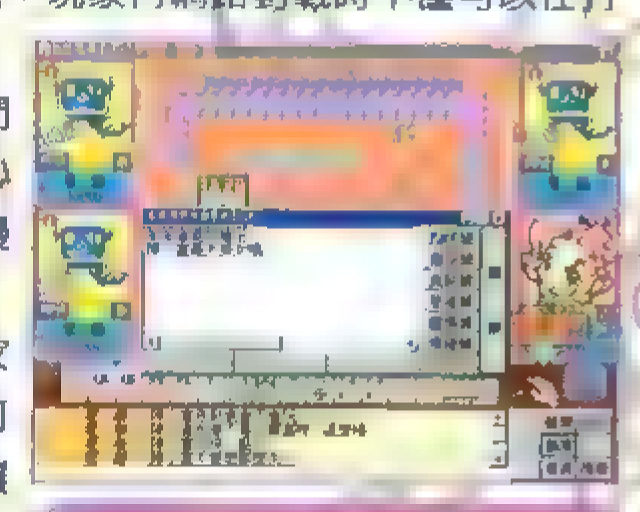
「"夠了吖" 嗎？趕快上網來插花吧！」哈拉麻將王，是國內第一套可以線上聊天的麻將遊戲，透過便利的網路系統，獨特的線上聊天模式，帶領玩家一會全國各地的麻將愛好者！

① 線上語音聊天 溝通更便利

以往的線上麻將，總少了一份與牌友互動的感覺，所以即使能夠和牌友們一較高下，仍不免失去幾分趣味，原因就是沒有臨場對戰的感覺，少了一份溝通的樂趣！而哈拉麻將王針對此點加以改進、研發，終於推出不但讓玩家可以如網路聊天室般以打字的方式溝通，更能讓牌友用線上語音的方式以"聲"交流，玩家行網路對戰時不僅可以在打牌時和牌友們聊天，更能即時地向牌友們請教牌技，不用擔心因牌友的打字速度慢而產生的"代溝"！且還隨遊戲贈送玩家耳機麥克風及終身可用的帳號密碼卡，讓網友溝通更加便利。



用線上語音聊天，增加溝通樂趣



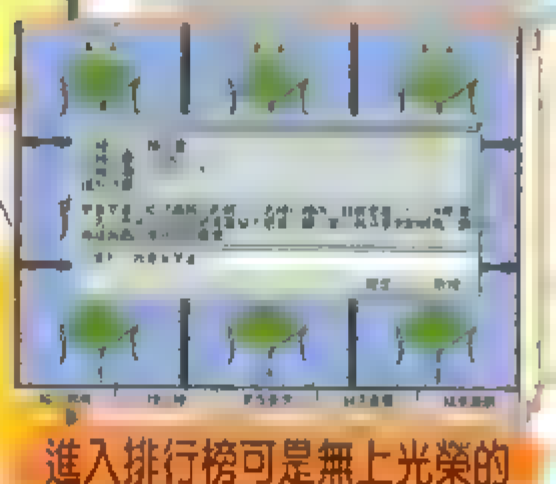
特定的詞語功能，免去打字麻煩

② 高手排行榜等你挑戰

當然，玩麻將不賭錢就稍稍沉悶了一點，但網上是不能公然聚賭的，談錢也難免會傷感情，所以研發小組以分數作為其另一種替代方式，玩家只要連上哈拉麻將王的伺服器登錄並進入遊戲之後，便能有三萬分的基本分數，玩家每一次進入連線對戰所增減的分數，伺服器都會將其記錄下來，且就算是電腦突然當機，分數仍是會保存下來，所以即使玩家使用的連線服務品質不甚理想，也不需要擔心好不容易累積的分數成為泡影。此外，還有線上的排行榜可以讓網友挑戰，試想，台灣牌友何其多，能登上排行榜的人，當然就是箇中高手囉！



每個人都有基本分數



進入排行榜可是無上光榮的

預定 5月 發行　（體驗）（展示）（桌布）

製作公司：意念數位科技
發行公司：智冠科技

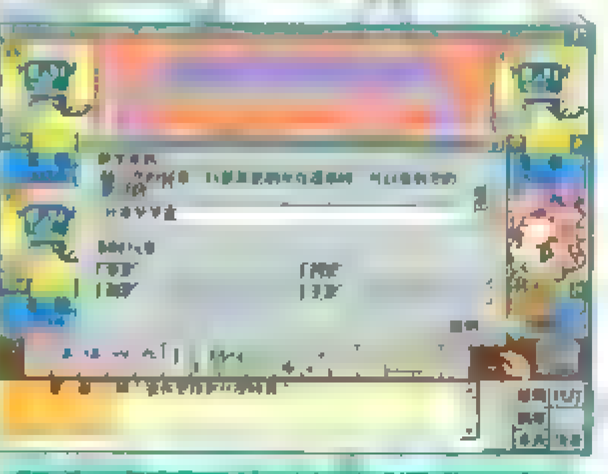
類型



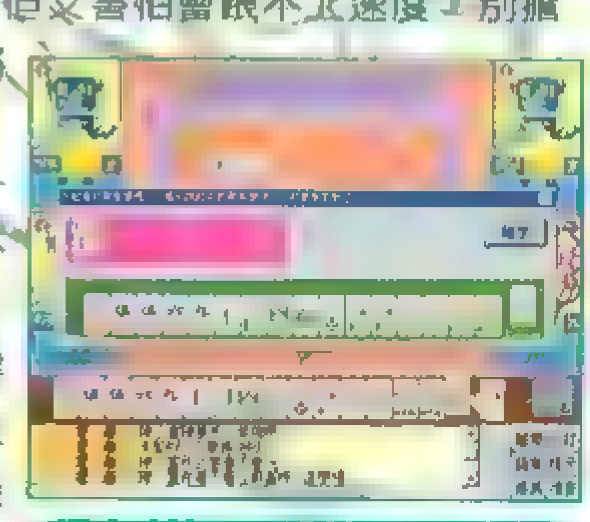
- 配備：IBM-PC 486
- 記憶體：8MB
- 操作：K、M（附贈耳機）

③ 初學者的學習天堂

鑑於老經驗的牌友們，常常會嫌初學者速度太慢，對於初學者而言，實在一種相當令人厭煩的感覺。為此哈拉麻將王針對初學者，做了一些體貼的設計，首先，讓每個網友都可以自己當桌長，桌長只要看不順眼的人，就能立即請他離開，且能夠在牌桌入口設立"告示牌"，廣邀同屬性的同好一起加入。如此一來，對於初學者而言，就能有效過濾牌友的"品質"。想要挑戰高手，但又害怕會跟不上速度？別擔心，為此，哈拉麻將王另有一套應對之道，那就是提示功能，此一功能就是能讓牌友在不知出哪張牌的情況下，能迅速地給予最好的建議，對於想要磨練牌技的人來說，可是一個最好的練習機會喔！



桌長可上定自己的牌桌屬性



提示功能幫助你練習牌技



熾炎傳說

這個……大陸……史坦納茲(Stannatze)大……，……大陸內部……與種族間的矛盾對立的關係，……，……人性刻化……在上一期的GAME……，……遊戲中的故事及特色，這次我們將……，……入之處，以期讓讀者們有更深入的了解。

6月……
製作……
發行公司……
▶ 配備：Pentium 266
▶ ……
▶ 操作：M、K
類型



多重劇情選項 增加遊戲豐富性

玩過國外遊戲的人都知道，他們的作品中最引人入勝的地方，莫過於複雜的劇情並且加上多重對話選項的對話系統，在熾炎傳說裡，是國內首次將這樣的系統帶到RSLG型態的遊戲當中。在這樣的系統環境底下，玩家將可以玩到由這樣的系統所帶來的選擇樂趣。隨著劇情選擇的不同，玩家隊伍裡的角色也將有所不同。此外，不同的角色組合情況之下，也將會導出不同的劇情。這對玩家來說，不僅在劇情上，能感受到更多的豐富性，而且相對的遊戲的耐玩性也增加許多



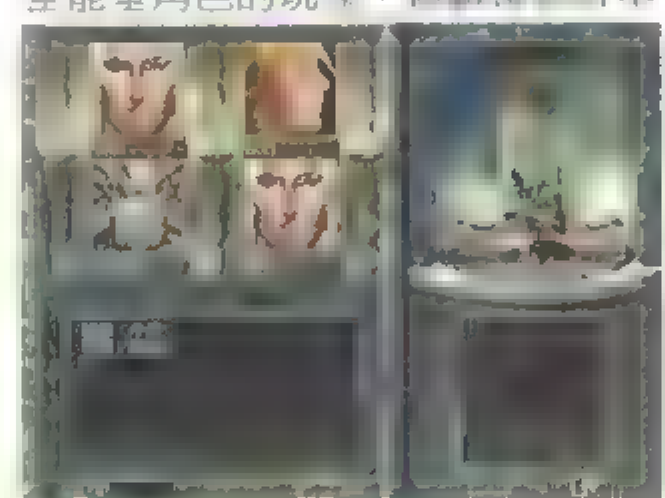
▲具有豐富故事性的劇情



▲……

自由度高的……

在SLG類型的遊戲當中，轉職系統可說是其中的精髓。熾炎傳說特別針對轉職系統做了不少精良的設計。遊戲中針對多達300筆的角色資料，以種族、職業、性別為區分，來分別給予資料。為了維持各兵種的平衡，在將職業限制設定好之後，運用一定的技能點數去分配，接著系統會依照傭兵的種族與性別加以數值的加給運算。例如精靈的敏捷度高但是體弱，那麼他的體力就會少一點，速度就會快一點。如此一來玩家就可以自己決定想升級的職業……全能型角色的玩……



▲兵種的設計十分特別



▲……自由度很高

……，不過，……職業技……

……

遊戲中還有一項特別的設計，就是道具系統資料庫。資料庫中光是武器裝備及道具資料，就有高達上萬種之多。相信常玩遊戲的人都知道，武器裝備在遊戲中扮演著舉足輕重的地位，所以在裝備之後的數值變化常常可以左右一場戰鬥的勝敗，例如一把劍跟一把鋼劍它們的裝配效果一定是不同的，再加上屬性的加給，在變化上……了……玩過暗黑破壞神的人一定……武器裝備的……，……SLG的遊戲型態裡，相信……道具系統更能夠在遊戲中為玩家帶來更多的樂趣

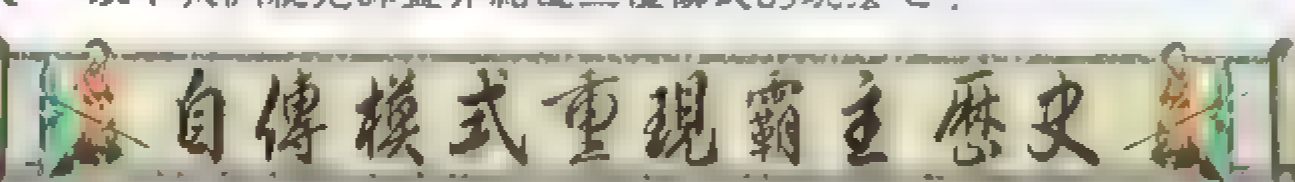


成吉思汗
大漠英雄傳

成吉思汗可說是家喻戶曉、眾所皆知的英雄人物，他所建立的龐大蒙古帝國，其威名之盛、武功之剽悍，當真是舉世無人能出其右。而這次由智冠科技發行、詮精資訊所研發製作的「成吉思汗-大漠英雄傳」，採用了即時戰略+角色扮演的遊戲方式，除了要重現這些驚天動地的歷史戰役外，更要讓玩家們來親身體驗這位舉世聞名人物的發跡與成功的歷程。遊戲中共有自傳、統一及連線作戰三種模式，以下我們就先詳盡介紹這三種模式的玩法吧！

7月 發行

設計公司　詮精資訊
發行公司　智冠科技
▶ 配備：Pentium-200
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M、K
類型　即時戰略



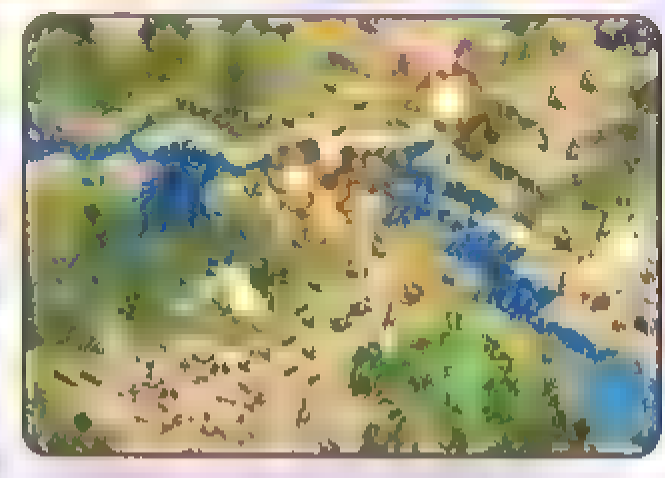
自傳模式重現霸主歷史

自傳模式的劇本，是把成吉思汗一生的故事完全在遊戲世界中重述。從少年時期的顛沛流離，一直到最後征服歐亞大陸，總共有三十道關卡之多。這可說是第一款將成吉思汗的生平，如此詳盡表現出來的遊戲作品。在自傳模式的前期，遊戲較偏重於角色扮演的成分。

玩家們除了要不斷地提昇能力、屬性外，還要收集更多的寶物、道具，除了要學習更高的武將技之外，也必須招納良將，以擴充自己的實力。而到了遊戲的中、後期，戰術的運用可就變得十分地重要，否則敵人可是會越來越難纏的喔！



自傳模式中總共有三十道關卡



戰術的運用是很重要的

統一模式完全體驗戰爭藝術

不同人文風貌的各種建築草圖：南宋



蒙古

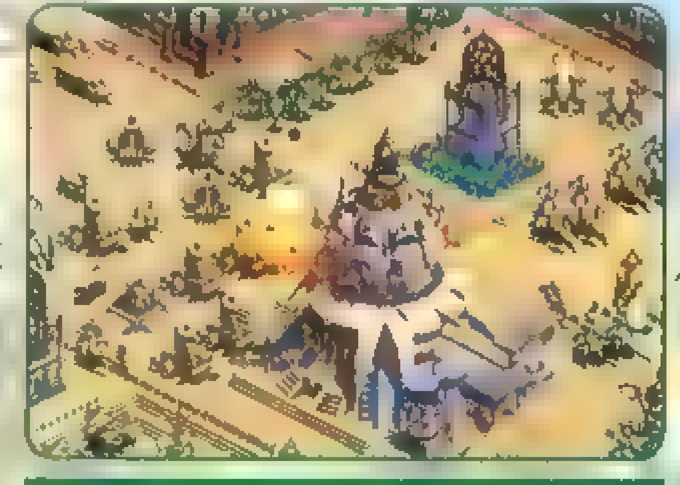


伊斯蘭

在"統一模式"中，共有「蒙古的紛爭」、「亞洲的沉淪」、「歐亞的浩劫」等三個時期可供玩家們選擇，每個時期又各有八位君主來任您挑選。除了200多位當時的中外知名武將與您一同共創霸業外，更有40餘種不同的兵種將呈現在您的眼前。而不同的國家將展現出多種不同的人文風貌，包含了蒙古、中國、伊斯蘭、東歐（拜占庭）、西歐（神聖羅馬）等多樣化的建築文物。另外每個國家都有獨特的特殊兵種，如蒙古突騎、連弩兵、火焰兵、十字軍、駱駝兵、火砲兵、戰象兵、聖騎兵和日本武士等，其戰術之多變、內容之豐富由此可見一番。

連線對戰更添刺激感受

即時戰略遊戲若不支援網路連線對戰的功能，似乎在遊戲性上便覺得遜色不少，而這款「成吉思汗-大漠英雄傳」當然不會令諸位玩家們失望，玩家們可以邀集三、五好友一同馳騁沙場，共同體驗大漠風情。特別的是在這款遊戲中，武將是可以被俘虜及收買的，因此玩家們在組織一波攻擊行動前，可必須要仔細考量一番，免得遭受敵人埋伏，損兵折將外，還必須眼巴巴地看著自己好不容易培養而成的武將，使成他國的將領來攻打自己，而好不容易獲得的寶物也會因此而易手，那可就真的是得不償失了！



巧妙運用各種武器才能獲得勝利

空戰奇兵3

對許多玩家來說，對「大戰略」系列遊戲應該不陌生吧。而製作「大戰略」系列的日本SstemSoft公司，除了在戰略遊戲上極富盛名外，《SUPER AIR COMBAT》系列（中譯名：空戰奇兵）的空戰模擬遊戲也是該公司在日本相當著名的遊戲。在今年，SystemSoft以更逼真的3D引擎和繪圖技術，推出了三代，準備讓眾玩家體驗更真實的空戰環境和戰機性能。

預定 7月 發行　體驗 展示 桌布

設計公司：SystemSoft
發行公司：華彩軟體

▶ 配備：Pentium 233
▶ 記憶體：24MB
▶ 操作：M、K

類型





★為捍衛民主展開戰鬥

以民主對抗共產的故事背景

《空戰奇兵３》以世界僅存的幾個共產國家為主軸，假想北韓軍隊突破了北緯38度線向南韓進攻，並與中共軍隊會合，不但佔領了朝鮮半島並利用佯攻方式伺機登陸日本，而在這些行動之後，又將聯合俄羅斯的共產黨勢力打擊整個的民主世界。聯合國為阻止這項赤化全球的陰謀，遂派出多國部隊聯合美軍第七艦隊，準備對殘存的共產勢力予以痛擊。玩家們身為多國部隊的一員，必須依照上級指示完成一個個的任務目標，才能讓全球免於被赤化的命運。

直覺化操控 輕鬆駕馭各種先進戰機



★操控簡單且直覺化的設計

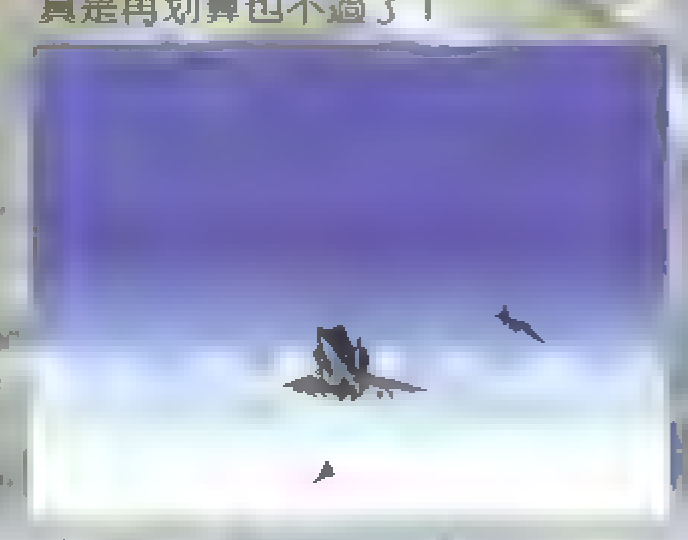
操控簡單且直覺化的設計，是《空戰奇兵３》的最大特色。遊戲中沒有複雜的操控程序，無論是新手、老手，只要很短的時間就能上手，玩家們不必死記太多的控制鍵，只要懂得如何操縱飛機，再加上電腦系統的輔助，就能夠在長空下與敵軍戰機一決高下。在遊戲中，玩家們將有機會駕駛到現今世上十四種先進戰機，包含美國的F22、F-117、F-14、F/A-18，以及法製幻象2000、颶風戰機，歐盟的歐洲戰機2000型，和俄製MIG-35、MIG 29等。當然，對手也不是省油的燈，它們也同樣會使用和這些同等級的戰機來與玩家們作戰。



★玩家有十數款先進戰機可以挑選

重播模式為你留下飛行戰鬥回憶

《空戰奇兵３》提供了特有的重播模式，這個模式就類似俗稱「黑盒子」的飛航記錄儀，玩家可在完成一個任務後，將全程記錄存檔，留待日後觀賞並分析自己的空戰動作。重播模式還提供剪輯功能，可讓玩家們剪輯出自己喜歡的片段，再組合成一部影片來欣賞。另外值得一提的是，《空戰奇兵３》在台發售時將提供中文介面，以方便玩家們能了解劇情的發展以及遊戲中的各種功能。此外，遊戲發售時還附贈專門為這款遊戲製造的Eggplne模型機，這種在二手市場上還喊價二十塊美金的模型飛機，現在隨遊戲免費贈送，對玩家來說真是再划算也不過了！



★精彩的戰鬥畫面可記錄起來！



★模型飛機隨遊戲軟體免費贈送玩家

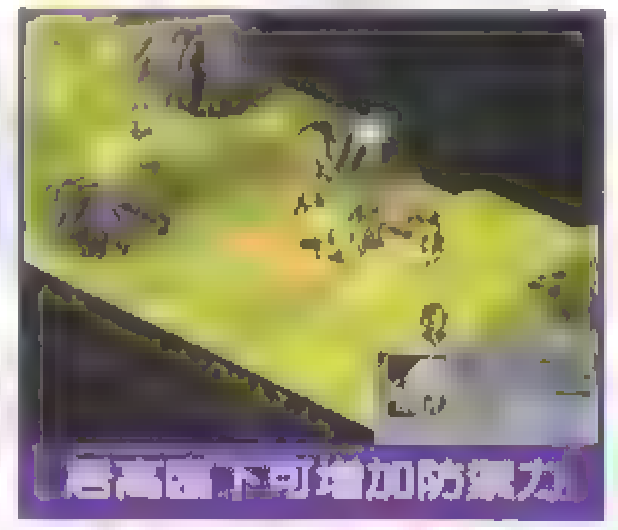
光明戰記

光明戰記是一款典型的策略角色扮演遊戲（RSLG），故事發生在名為"光明大陸"這塊大陸上，大陸上共有精靈，人類，獸人、矮人、影子等五種種族。遊戲中主要的故事就是發生在這五個種族的五名神選英雄身上，他們各有各的單獨劇情（就是共有五段劇情），而且在劇情中還會和其它主角彼此產生互動。對玩家來說，分別去體驗不同角色的故事及觀點，別有一番樂趣


光明大陸上即將風起雲湧

戰鬥系統多變 屬性相生相剋

戰鬥是本遊戲相當重要的一個部份，整體戰鬥上，除了包括最基本的攻擊具有方向性之外，遊戲還有更多戰略因素需要考慮。第一是人物屬性，每一名角色都有不同的屬性，簡單來說，各屬性各有制衡相剋。第二是地形影響，本遊戲地圖有相當大的地形起伏變化，如果能爬到高處居高臨下，雖然犧牲了移動力，但是相對的防禦力會加高！第三是運氣系統，本身角色的運氣值，也將影響你的閃躲和攻擊成功率。除以上所述之外，每一個角色都還擁有一招以上的特殊攻擊，使用特殊攻擊需要累積一定的氣力，除了回合結束後，會自動累積一些的氣力之外，在每次遭遇攻擊時，會增加不等的氣力。

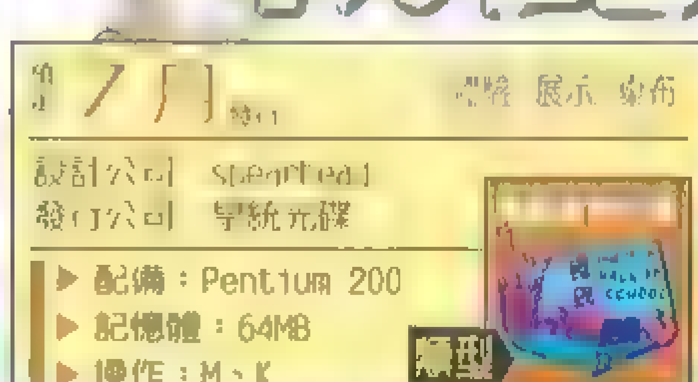

居高臨下可增加防禦力

預定 7月 發行

設計公司 Stepahead
發行公司 宇航光碟

▶ 配備：Pentium 200
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M、K

類型



可雇用怪物傭兵幫你打仗

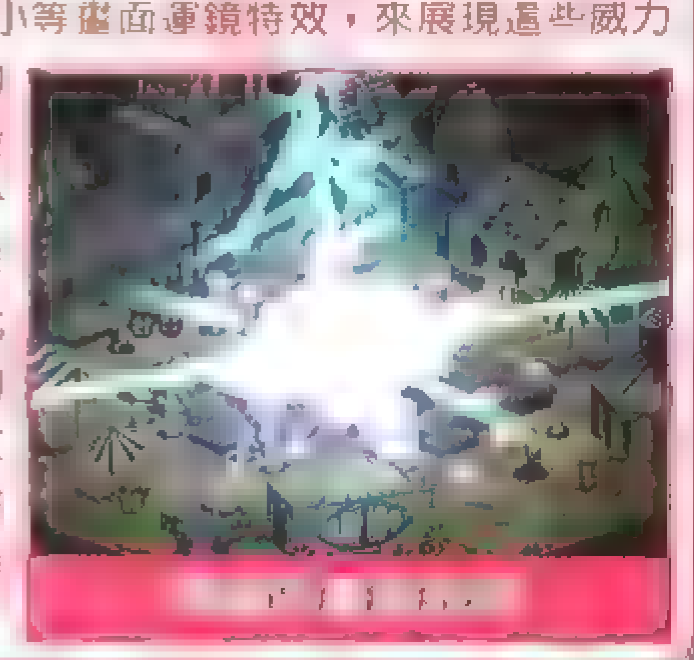
在遊戲中，所有的怪物都是可以雇用的喔！當玩家在戰鬥中擊敗怪物，再回到任何一個村莊後，到村鎮的各地分公會處，進行"怪物雇用"這個指令，就可雇用在戰鬥中被你擊敗的怪物了！怪物的能力值、屬性都會保持怪物被你消滅時的狀態，你可以依照其能力的需要，挑選著來雇用！雇用後，在以後的戰鬥中，他們將會為你披掛戰袍。而每位主角都有一項統御能力，此數值在人物升級時，可以加以調整，此能力值越高，你在雇用能力、等級越高的怪物時，你所需的花費就會越低，可以為你省下不少金錢喔！





2D和3D畫面構築完美場景

在遊戲的畫面上，光明戰記和一般RSLG的遊戲最大的不同，就是遊戲採用2D人物融合3D環境的設定。當玩家在戰鬥時，將會在一個全3D的場景中展開，敵我雙方人馬以可愛Q版的2D人物呈現，但在戰鬥使用必殺技或魔法時，則視角攝影機將自動使用旋轉視角、放大縮小等畫面運鏡特效，來展現這些威力強大的招式的魄力，此項設計可說是充分利用3D加速卡的功能，因此比起一般2D的RSLG遊戲，在整個遊戲的畫面上更加的華麗許多。







玩過惡夜叢林一…惡夜叢林二的玩家…遊戲…[illegible]…惡夜叢林三即將推出…冒險遊戲…[illegible]…告訴各位一個小…[illegible]…系列的遊戲…[illegible]



6月

國外發行／[illegible]

國內發行／華義國際

- 機種：P 500
- 記憶體：64MB
- 操作：M、K





追蹤布萊爾女巫真實面目…

惡夜叢林[illegible]的故事，是從[illegible]陌生人來到[illegible]開始，[illegible]的兩段故事，[illegible]角色將隨著遊戲上[illegible]步的追蹤布萊爾女巫她的真實面[illegible]與她施展魔人的[illegible]

[illegible]在[illegible]七、八[illegible]發生[illegible]布萊爾女巫放[illegible]森林[illegible]





結合一代與二代的特點



[illegible]惡夜叢林一代是著重於[illegible]部分，惡夜叢林二代是著重在[illegible]動作表現部分，而這次三代將著重於[illegible]謎與解謎的部分，[illegible]可[illegible]根據遊戲[illegible]小，這次遊戲所新增的[illegible]

[illegible]同時更有成就感[illegible]，使故事的領域更為廣大，場景更[illegible]區域都有他們不同的環境[illegible]，更多的武器與[illegible]

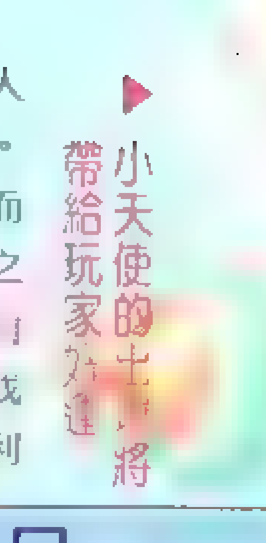
增強其視覺效果及敵人AI

相對於一二代的遊戲，設計小組仍然花了相當多的心力在視覺效果上做了不小的改良，除了增強了一些黑夜中的視覺效果外，對於武器射擊後的效果也有了畫面上的加強，此外，雖然前一二代的敵人仍然存在，可是敵人的出現方式卻會更為驚悚，更讓人嚇一跳，這也是小組設計上[illegible]增強了敵人的人工智慧，[illegible]也更難[illegible]



遊戲情人 Play Lovers

這是一款能夠讓玩家體驗動人愛情的浪漫戀愛模擬遊戲。在遊戲中玩家將扮演因父親過世而背債的上班族，在意外的情形之下，遇見來人間尋找「愛的能源」的小天使，只要玩家能在82天內找到真心愛上自己的女子，便能順利獲得「愛的能源」，和小天使交換一筆財富來還債了。如此一來不僅能度過難關，而且更能抱得美人歸，聰明的你得趕快把握時間找合適的妹妹囉！



▶小天使的出現將帶給玩家好運

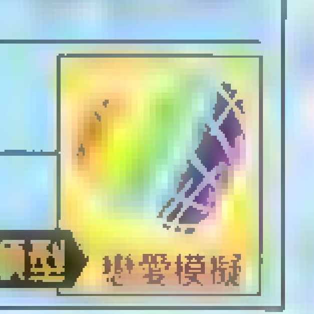


預定 7月 發行

設計公司：朔太科技
發行公司：朔太科技

▶ 配備：Pentium-200
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M、K

類型 戀愛模擬



在日常生活中發展戀情

整個遊戲過程玩家就像一般上班族一樣，平日除了上班以外，在下班後及假日可以在不同的地點、不同時間認識新的女孩子，她們可都是主角可以追求的對象喔！因為每個女孩的個性不同，所發展出來的愛情也會有所不同，有暗戀、兄妹戀、姊弟戀、辦公室戀曲、露水情緣等等各式各類的戀情機會，玩家可以依個人喜好，選擇自己想要追求的女子，至於主角是不是會見異思遷，見一個愛一個，那就要全看看玩家自己安排了！



▲許願池可是約會的聖地喔！



▲在各地點都有機會認識女孩子

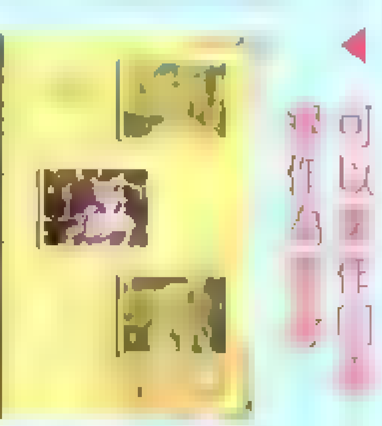
適時培養技能及人緣關係

在這款遊戲中，主角只有「武技體能」和「專業能力」兩種參數是必須修練的，再加上對於金錢的數值小心控管，雖然在談戀愛的過程中，這些參數是必要的條件，不過要達成的目標並不困難，只要細心一點是非常容易滿足女孩子的要求的。此外還有一項重要數值就是「人際關係」，這個數值可是會表現出女孩子們對你的評價，所以玩家一定要下一點功夫，與心怡的女孩維持良好的人際關係，這樣大概就萬無一失了。！



▲電影院適合與心儀的女孩一起去





◀可以[illegible]

與眾不同的特殊功能…

除了與女孩子的相識、約會、追求等過程外，遊戲中還提供了不少輔助玩家的特殊功能，對玩家來說可是要善加利用喔！以下就將各功能做一個簡單的介紹 1.「電子秘書系統」——女孩子經常會透露一些重要訊息，玩家時時翻閱這個系統，就可以安排時間與地點來和女孩子見面。2.「小天使」——他除了等待玩家提供愛的能源之外，更重要的是，玩家可以在遊戲中，從小天使那裡獲得女孩子的好感指標，至於小天使會在哪裡及何時出現，就要請玩家注意對話的內容。3.「精品店」——買些禮物送送女孩子，是個得到芳心的好方法，不管再怎麼古怪的東西這裡都有賣，不過，無「錢」勿入喔！4.「打工」——遊戲中可以打工賺錢，所以除了薪水之外，玩家也會有些額外的收入，但是不要賺錢過了頭，有了麵包沒了老婆……



▲電子秘書的功能非常便利

波利魔特-千年幻想

這是一款來自韓國的RPG遊戲，遊戲中融合了古典風味和現代超炫麗的動畫風格，再加上清新可愛的人物設計，以及豐富的劇情安排，使得整個遊戲非常的具有可玩性，尤其是極具特色風格的戰鬥畫面，必定是會讓玩家愛不釋手的。

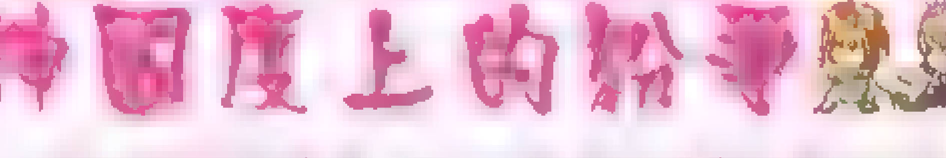
▲遊戲的人物設計感覺上很Q

預定5月發行

設計公司 CSC
發行公司 會宇多媒體
▶ 配備：Pent um133
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M
類型 角色扮演



▲主角波利將展開一場奇妙的冒險



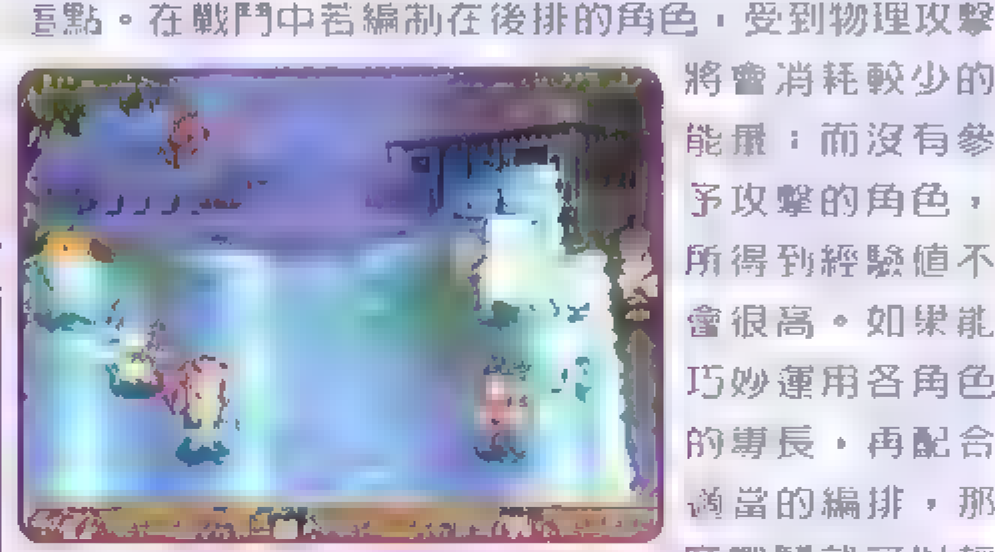
天神國度上的紛爭

遊戲的故事發生在一個叫做《天神的國度》的地方，這裡因為有同時擁有善與惡的魔力的聖鳥守護，因此人民都過著幸福快樂的日子。但是聖鳥在每一千年就會死亡一次，然後需要由英雄帶著「天符印」再一次給予它重生。然而這次在聖鳥死亡後，由於人類的欲望，《天神的國度》終於因戰爭而分裂，天符印也在戰亂中遺失了。再加上位於西邊的蘇米利族又來攻打侵佔，整個國度陷於內憂外患的紛擾中。就在這時候拳武少年波利，為了找尋遺失的寵物和好朋友鸚鵡小胖一起來到國度，在因緣際會之下，他捲入了「天符印」的爭奪戰，故事就由此揭開序幕。



戰鬥編排決定勝負

在遊戲中的主角，一路上會遇到許多好朋友的相助。當遇到戰鬥時，你可以選擇兩個夥伴加入編排戰鬥，讓這些具有特殊能力的人物在戰鬥中助你一臂之力。在對戰中的隊伍編排可也是一門大學問，正所謂「角色的編排決定了戰鬥的勝負」，玩家可得小心注意這點。在戰鬥中若編制在後排的角色，受到物理攻擊將會消耗較少的能量；而沒有參予攻擊的角色，所得到經驗值不會很高。如果能巧妙運用各角色的專長，再配合適當的編排，那麼戰鬥就可以輕鬆獲勝了！此外波利的好朋友鸚鵡小胖是一個特殊角色，每一場戰鬥他都會出現在空中自動自發的幫波利攻擊，並且以亂數選擇攻擊對象，對於戰鬥也是頗有助益的。



戰鬥位置的編排直接影響防禦效果

扣人心弦的聲音表現

「波利魔特之千年幻想」中，對於聲音的表現是非常傑出的。遊戲中所有有關音樂、音效上的處理，是由韓國最知名的羅斯特工作室所完成的。其中一般性的聲源都是經由實物採樣取得，所以不論是腳步聲或是物品撞擊的聲音，都會讓玩家誤以為事件發生的地點就在你身旁。而特效的部份，則運用到當地工作室最拿手的電子合成，像是施展魔法、召喚怪獸等特殊場面，都表現出極具震撼性的效果。另外在背景音樂的部份，則是請到了韓國知名作曲家羅斯特(曾幫酷龍寫過歌，是目前韓國最炙手可熱的作曲家)親自編寫，曲風和台灣自製的遊戲有很大的不同，十分值得玩家仔細聆聽。



▲火焰魔法攻擊場面壯觀



▲利用召喚獸來攻擊對手

神秘之旅



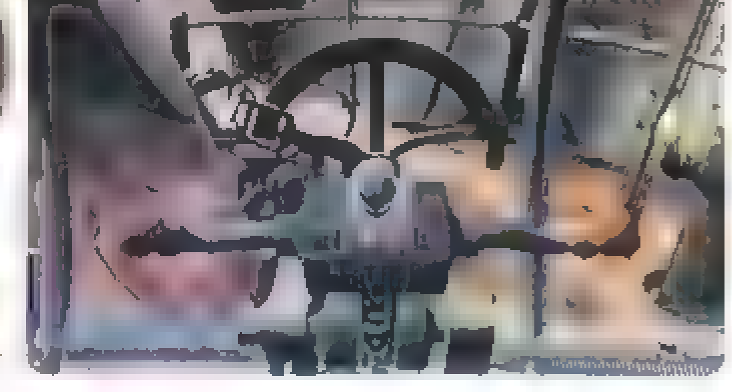
預定 7月 發行
設計公司：Project 3
發行公司：會宇多媒體
▶ 配備：Pentium 133
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M、K
類型

神秘之旅是一款一流的驚探冒險遊戲，在遊戲中你扮演兩名地球來的[illegible]，[illegible]天使號[illegible]，前往探索一個充滿著神秘與驚險的外星球，迎接生動的冒險。第一人稱視角、3D圖形，以及令人驚嘆的[illegible]結合而成，遊戲中[illegible]多分支劇情，玩家可以選擇[illegible]來探索劇情。

驚險神秘的外星球探索

2083年1月24日，第一個人類登陸Argilus的土地，他們發現了城鎮、都市，以及驚人的科技技術的存在，但全是被遺棄的，上掩的門、兩桌的[illegible]，令人嘆為觀止的機械，仍在運作著。但是偌大的星球中，竟找不到一絲的生命氣息。地球方面為了探索真相，派出了三組一流的科學家前往建立基地，然而當他們進入Argilus之後，通訊卻中斷了，地球上完全無法與之聯繫。





四個月之後，補給船「天使號」靠近Argilus，進行第一次的補給工作接觸，而船員外國專家Sam和Hannah卻不能從行星基地上收到任何的回應，就在此時「天使號」損壞了，他們兩只有使用生逃艙登陸，並降落在兩個不同的地方。於是兩人約定要在基地會合，也在前往基地的旅途中，他們各自一步步的探索著Argilus驚人的秘密！



只有運用智慧才能解開秘密之鎖



神秘之旅的故事劇情，是由曾獲得澳洲科學科幻小說獎的作家Terry Dowlin,與遊戲製作小組所共同設計，因此遊戲的故事性非常的豐富，整個劇情就像是一個等著被解開謎底的陰謀一般，令人感到刺激非凡。遊戲的過程中，提供了許多不同形式的謎題，包括機械學、邏輯學、聲音，[illegible]，由[illegible]的完美故事，想要順利過關，玩家可需要多花一點腦筋了。

[illegible]，[illegible]將[illegible]Hannah[illegible]



，在他們各自前往基地會和的途中，他們必須分別的獨立探索，完成一些分支任務。但是在遊戲玩到某一個階段之後，有幾個特定的地點，還是必須經由兩人的合作才能完成。此外幾個生存的角色也將捲入這場事件中，他們的情報將引導主角們，但玩家在這顆荒涼的行星中，並不會有被干擾的感覺。



整個遊戲的畫形，是採用事先錄製再繪製成3D畫面的繪製法，按照原尺寸呈現高解析度60x360高彩上，因此在畫面上格外的精緻。如再加上3D音效加持，在遊戲中玩家將可聽到全360度的[illegible]，[illegible]光、色的效果，對玩家而言絕對[illegible]

EUROFIGHTER TYPHOON 緊急起飛

「颱風式戰鬥機」，是一款結合「靈活度」與「爆發力」的完美戰鬥機。它是由四個技術先進的航空公司所共同研發－分別是義大利的Alenia Aerospazio，英國的BAE SYSTEMS，西班牙的 CASA和德國的 [illegible]



預定２００２年將要進入英國皇家空軍服役。現在你將有機會可以比英國空軍更早體會到這架超優質戰機的優異性能，在「緊急起飛」中，將以「颱風式戰鬥機」為主角，帶領你完成各種艱難的任務。

預定 5月 發行

發行公司 會宇多媒體
設計公司：Rage

▶ 配備：Pentium-233
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M、K



類型



循序漸進體驗未來戰機

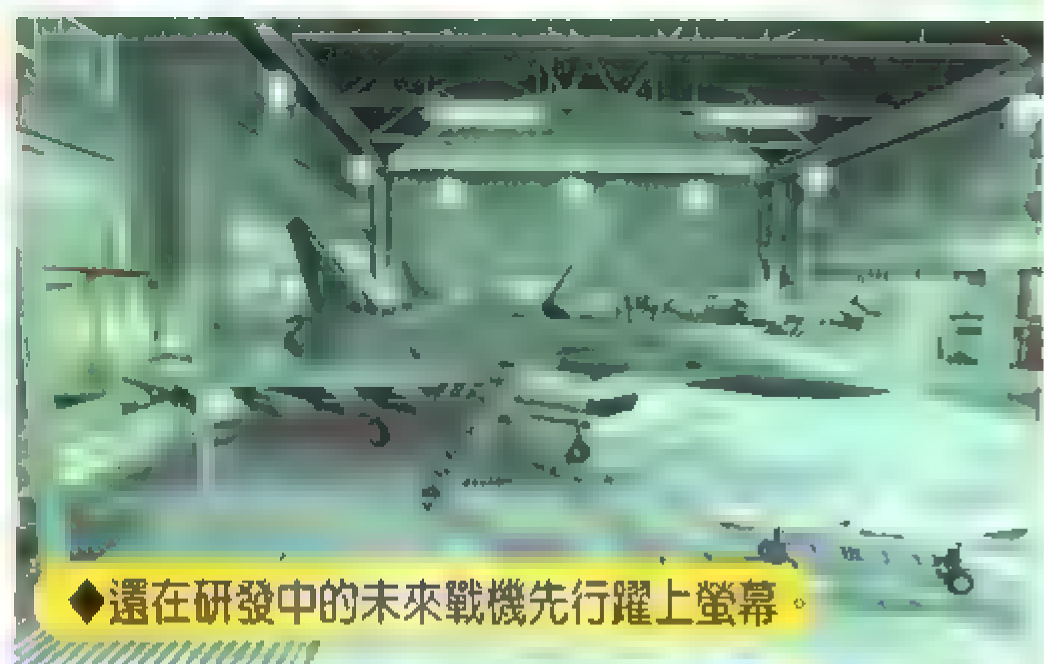
[illegible] 聲光效果，以及簡單易上手的學習教學。[illegible] 是處在一個和平無戰爭的狀態下，這時候你可要把握 [illegible] 機隊將會出現在你的上空，你也會發現你所屬的北大西洋公約組織 [illegible]



◆颱風式戰鬥機的空中戰鬥英姿。

模擬真實美感與刺激

在遊戲中玩家將有三種模式可供選擇。「練習模式」主要是讓玩家可在沒有壓力下，逐步熟悉戰鬥方式。「快速模式」是僅提供單一、簡單的任務，讓玩家可以快速完成使命。「戰役模式」則是採用隨機選取任務，它提供了不曾出現在其他模擬類型遊戲中多樣的變化和重播功能元素。而在圖形的表現方面，遊戲中明顯呈現了鮮明和豐富的精細，例如當你飛在空中鳥瞰地面上的城市時，你將清楚的看到每一個細節，看起來就像真實一般。



◆還在研發中的未來戰機先行躍上螢幕。

操控順暢遊戲多功能

在「緊急起飛」中，擁有足夠的平順感讓人能十足享受其中的樂趣，不同於其它同類型遊戲的高配備要求，你的電腦只要有PENTIUM233以上，遊戲就操控的非常順暢。而遊戲中還提供了能同時和七個玩家進行戰鬥的連線功能，讓你除了una式化的任務之外，還能透過網路的連線，獲得更多的遊戲樂趣。總的來說，「緊急起飛」是一款極精采，而且令人[illegible]抗的空中戰鬥模擬遊戲。例將不只是參予了一場未來模擬空中戰爭，而且也能在遊戲中透過戰機視窗觀賞優美的風景環境。如果你有時間和耐心體驗，「緊急起飛」將會讓你體驗到前所未有的感動！



◆遊戲畫面的表現十分精細。

◆還在待命中的各式戰機。



三國立志傳

即將由光譜資訊推出的「三國立志傳」，是一款自由度相當大的戰略遊戲，遊戲中玩家可以自由指派合適的文官武將！戰場，也可以自由的[illegible]排[illegible]培養角色屬性！遊戲的背景是由三國時代的[illegible]結義開始，[illegible]內容不外是[illegible]劉備[illegible]，但是[illegible]，搞不好[illegible]劉封也會成為主力戰將喔！

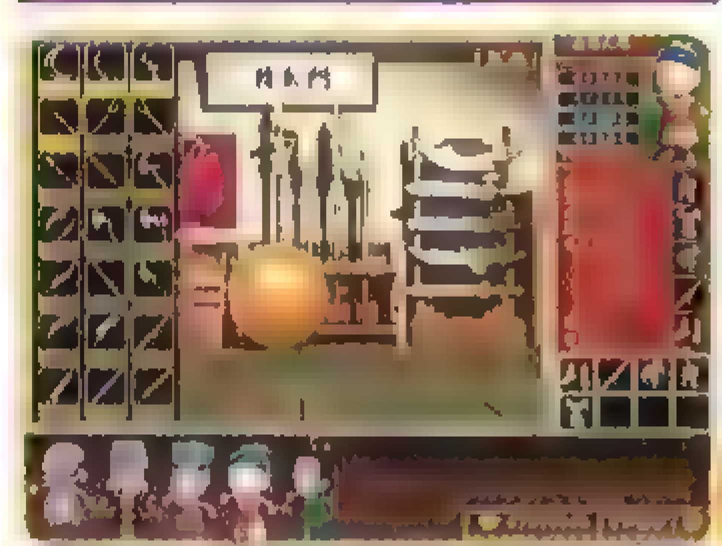
預定 8月 發行

設計公司：光譜資訊
製作公司：光譜資訊

▶ 配備 Pentium133
▶ 記憶體 32Mb
▶ 操作：M、K

類型





自由培養角色才能

有別於一般的戰略遊戲，在「三國立志傳」中加入了養成的成份，玩家可以依自己的意願，培養不同屬性專長的人才。玩家的部屬可分為文官及武官，文官負責巫術及火計、水計等兵法的操縱，武官則負責兵器及弓箭等的操作。如果玩家偏好佈陣或招東風，那就要多培養文官，多安排法術佈陣訓練。如果玩家偏好遠攻的神射手，就必須培養武官的弓箭課程，想要有戰場主力的攻擊手，短劍或是長劍的訓練模式更是不可缺少。所以囉！不同的玩家自然就會養出不同的精英部隊，如此自由的設定一定可以滿足不同愛好的玩家哦！



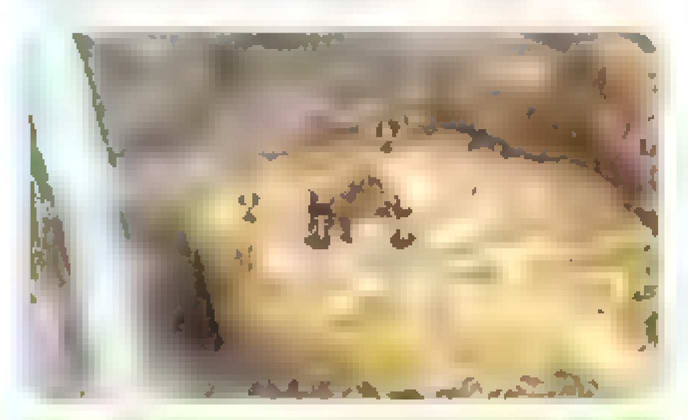
巧妙運用各人員的專長

「三國立志傳」中，有許多的任務關卡。除了有過關日期的限制外，玩家在指派人員上戰場之前，還得研究研究這關的地理環境。舉例來說，遇到有水的關卡，玩家可就要優先考慮懂得操控水系法術的文官，利用關卡環境讓您的巫術效果加倍。如果遇到高地地形，弓箭手在這種時候當然就不可或缺了。不管您擁有的是足智多謀的文官，或是擅長不同兵器的武官，想要發揮最大的戰力，適才任用是取得勝利的不二法門。而在平時玩家就要積極培養具有某項技能的人才，這樣才不會有書到用時方恨少的遺憾。

運用火攻的殺傷力很強 ▶

華麗場景讓你重回歷史現場

您知道三國時期最著名的幾個橋段嗎？像是斬顏良、文醜，關羽的過五關斬六將，劉備的三顧茅廬，孔明的借東風，草船借箭，水淹七軍……等，都是玩家在遊戲中會碰到的任務情景。遊戲中所有的場景設定都是一幅幅製作小組的心血結晶，不管是氣勢磅礡的戰鬥畫面，還是清幽小徑的美麗情境，都能讓您一睹當年的風采。對身在現代的玩家來說，「三國立志傳」可以帶您體驗三國時期的經典的歷史畫面，從而也更加了解每一場三國戰役的精髓，玩家們千萬不可錯過。



孔明借東風的場景



著名的赤壁之戰的草船借箭


FRONTIER DIGITAL SOFT
Conquest is a trademark of FRONTIER Co., Ltd.
絕讚發售中
建議售價NT 499
還珠格格
■ 電影式運鏡，捲動式場景
多層捲動式的全動態場景，直逼格鬥遊戲的戰鬥視覺效果
■ 首創超大遊戲地圖16x16個螢幕
精緻豐富的擬真世界遊戲地圖，即時的移動全世界地圖不需等待LOADING
■ 全動態AVG式劇情表
二萬字以上精彩勁爆的劇情故事，會使你目瞪口呆讚不絕口
■ 超棒的Intranet網路連線功能
假日時三五好友同樂，哪都可以不去
小燕子決戰大富翁
Conquest
全省統一超商・萊爾富便利商店・全家便利商店熱烈販賣中
PC-GAME 對應
Windows 95/98/2000/Me
飛・拓・國・際 (02)2959-9078 7F, 311, Sec.3, ChingTai Rd. WuKu Taipei Hsien, Taiwan, R.O.C. / 886-2-29599078


插畫家/德珍
大唐雙龍傳
懷擁眞氣經脈萬夫勢．領略黃易武俠新顛峰
研發製作/
DREAMFORCE
奕方科技股份有限公司
代理發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com

打開自[illegible]覓自在的[illegible]守[illegible]，
體驗武學[illegible]的「心」。

心守一，動神機，井中靜水映月明，

飛龍鳴，展豪情，氣蓋四閥千萬人。



忽地暴喝一聲，有若平地起了個焦雷，他那雙炯若寒星的銳目，爆起前所未有的森冷寒芒，氣力陡增，強猛無儔。寇仲整個人躍離車尾，井中月化作一道金光燦爛的黃芒，朝追近至半丈許的長叔謀畫去。

大唐雙龍傳

黃易

由一始，亦從一終，領略黃易武學新巔峰！

前所未有的 井中月 心法

大走青樓霉運的寇仲，在洛陽曼清院與欲奪楊公寶庫的各方勢力狹路相逢，被包括沈落雁、宇文化及等十六位高手團團圍在廳中，只見冰玄勁、奪命箭等一十六道各式各樣不同的武器掌勁迎面襲來

而面對如此凶險的處境，寇仲的心靈竟化成井內無波的水，清楚反映出周遭的發響，半點不漏的洞悉一切，精確的把握到對手的動靜，進襲的手法和時間的先後。他將眼、耳、鼻的靈覺提升至極限，至乎皮膚隔著衣服都可生出感應協助他達到「知敵」的高手層次，臻至無勝無敗，無求無欲，永不動心的井中明月境界。

這是前所未有的感覺！剎那間，寇仲清楚的如下圖辨出敵我關係，圖上的每一點代表一位高手，從沈落雁開始，寇仲知道自己必須在一招之內瞬間遍擊十六高手，並在收招時挾持沈落雁，以脫出重圍！而圖中線條正是寇仲盤算的招式路線！這是由一始從一終的一招。只見寇仲大喝一聲，拔出井中月，刀身立時黃芒劇盛，刀勢飛瀑怒潮般的往沈落雁蓋去.......

從圖上沈落雁箭頭處出發，最後再回到沈落雁處，
你能一筆把這一招畫出來嗎？



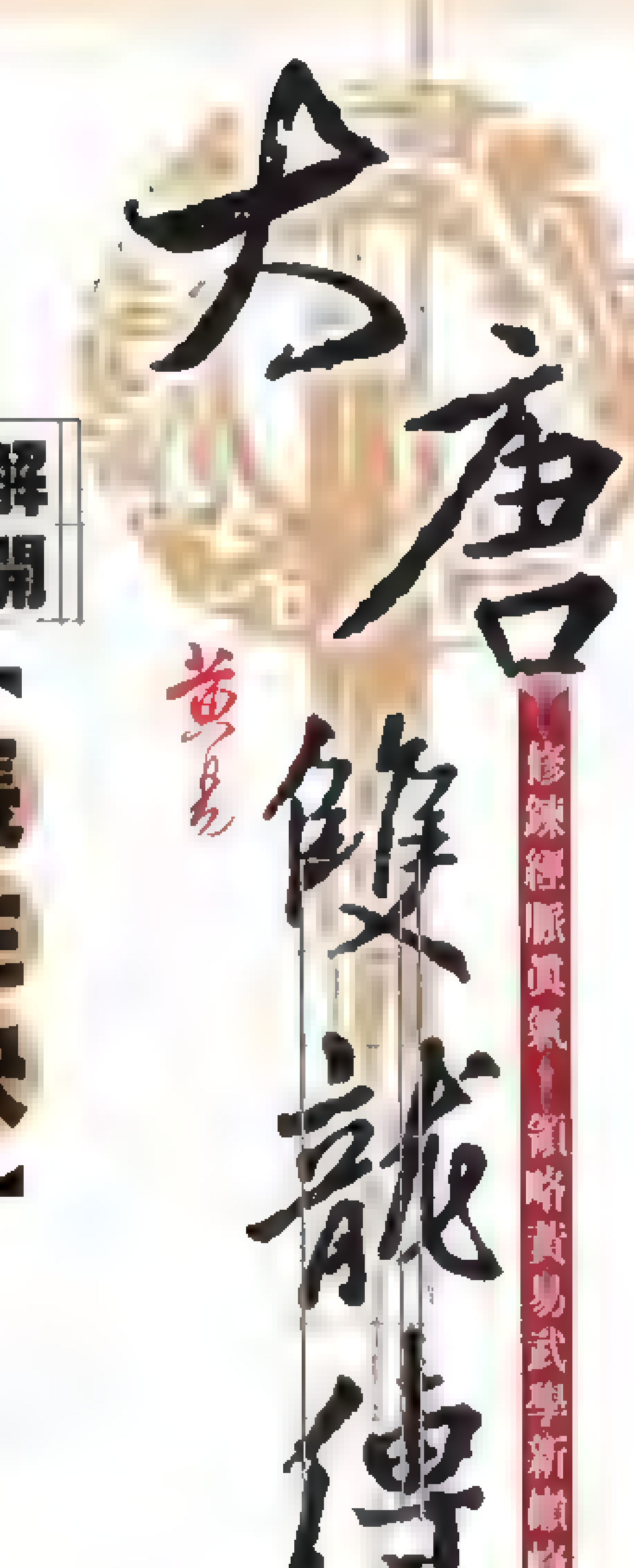
領略「井中月」辦法

90年6月25日前（郵戳為憑）

井中月小組 收」即可

我們將抽出10位

各獲珍藏版「大唐雙龍傳」遊戲1套



解開【長生訣】躺著練功的秘密

揚州雙龍寇仲、徐子陵在因緣之下扒得道家養生奇書【長生訣】，百年來無人能窺其秘密卻被寇徐兩人誤打誤撞練成一身奇功，現在我們無意間獲得了這一份由徐子陵修練的長生訣第七幅仰臥圖，據載修練之人必須把眞氣從下圖粗黑箭嘴指的右足湧泉穴，氣走經脈最後歸結於左足湧泉穴，即使睡覺也能成絕世神功，聰明的你能爲我們畫出眞氣行走的路徑，解開這千年之謎嗎？

請用筆在經脈迷宮圖畫上正確路徑後，剪下貼在明信片背面，並註明：姓名、地址、電話、年齡、身分證字號

於九十年六月十五日前（郵戳爲憑）寄到：

高雄市前鎮區擴建路1-16號 13F 長生訣小組收　即可！

寇仲獎 我們將抽出十位和寇仲一樣領略武學巔峰的幸運朋友，各獲珍藏版【大唐雙龍傳】遊戲一套。

※以上各項獎品，將於遊戲發行後陸續寄出】

寇仲

徐子陵

長生訣

由右足湧泉穴
氣走經脈
歸結於左足湧泉穴

畫上正確路徑後，請沿虛線剪下寄回

由此進

湧泉穴

湧泉穴


WINDOWS 95/98/ME
pdgame.com
六道天書

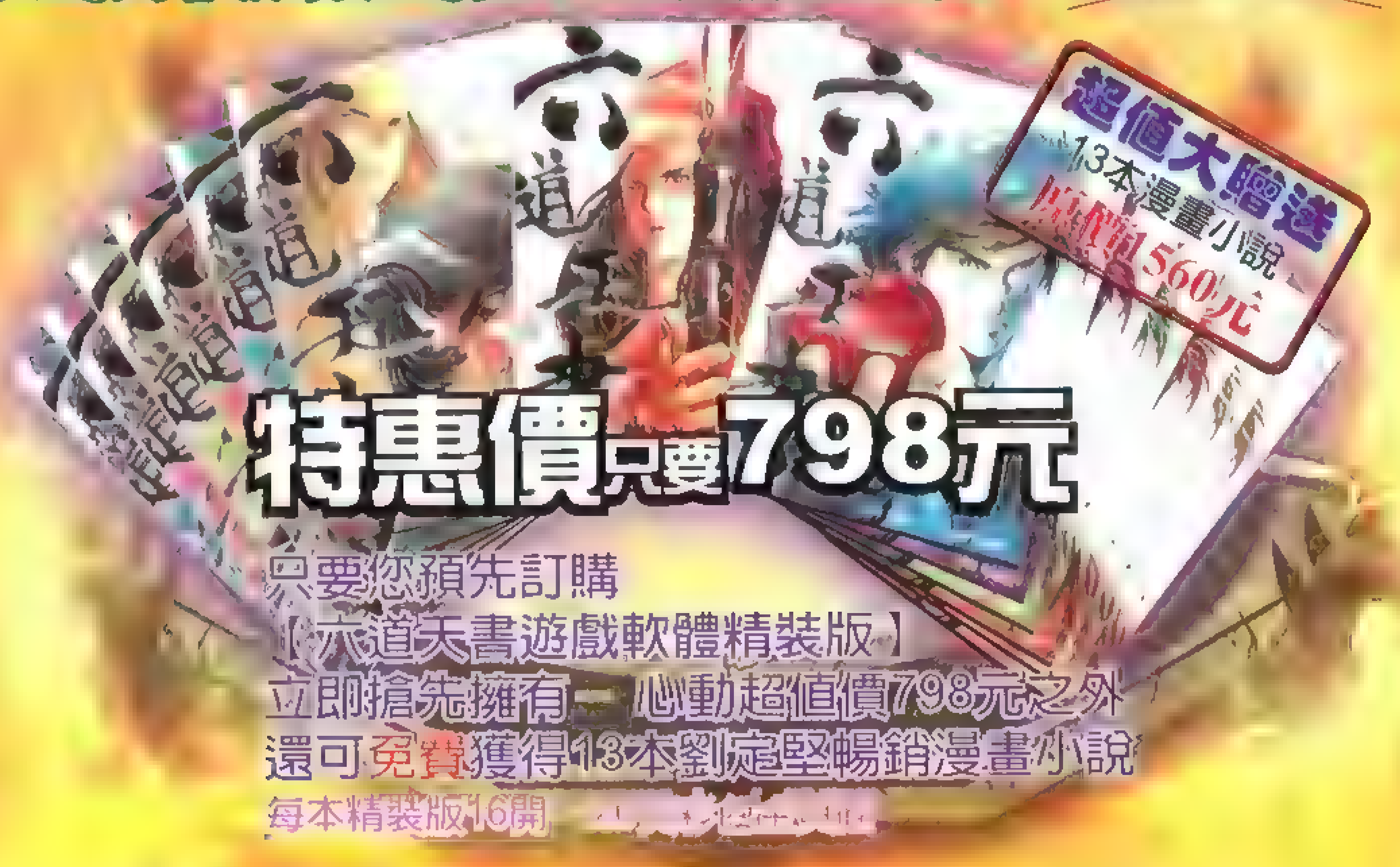
3CD

原著編繪：劉定堅

原著創作：劉定堅，創作奇才，叱吒風雲



六道天書精裝版遊戲＋13本暢銷漫畫書＝原價2159元



特惠價只要798元

只要您預先訂購
【六道天書遊戲軟體精裝版】
立即搶先擁有——心動超值價798元之外
還可免費獲得13本劉定堅暢銷漫畫小說
每本精裝版16開



研展開發／製作發行：
台北市內湖區陽光街347號6樓之1
Tel:(02)2657-7156
Fax:(02)2659-9975
e-mail:service110@pchome.com.tw





金石堂書店

WINDOWS 95/98/ME

Pdgame.com

★進入魅力四射之魔法世界

★對抗黑暗力量考驗你的智商

★可愛的公主等待你的救援呦！

日本遊戲潮流

新発売——

HAND GAME

公主幻想曲 Princess★7

2001年5月 超人氣登場



代理發行：

台北市內湖區陽光街347號6樓之一

Tel:(02)2657-7156 Fax:(02)2659-9975

e-mail:service110@pchome.com.tw





Info-Mission Tech. Inc. Ltd.



協倫科技

研展開發：






Http://www.coolbe.ecom.tw


BLIZZARD
ENTERTAINMENT
www.blizzard.com


英文版6月29日全球同步上市


Werewolf
狼人


Molten Boulder
融化圓石


Werebear
熊人


3D NETWORK ACTION GAME
MECH THE PLAYER HIMSELF IN GAME CAN NOT ONLY IMPROVE IT'S ABILITY TO FIGHT BY CHANGING THE MECH'S PART AND WEAPON, BUT ALSO DIFFERENTIATE HIS OWN MECH FROM ANOTHER BY CHANGING IT'S COLORS
2 0 0 1 · 6 月
摒 息 等 待
UNALIS
www.drgame.com.tw
JAMIE
JAMIE SYSTEM DEVELOPMENT Co.,Ltd
WWW.JAMIE.CO.KR

新仙劍奇俠傳

好的故事，值得一再回味；好的劇本，也值得重新製作，「新仙劍奇俠傳」就是一個最好的例子。狂徒創作群決定在仙劍二推出前，讓一些六年前趕不上仙劍熱潮的年輕玩家；或是玩過仙劍，但是希望重溫舊夢的忠實玩家，能再次感受仙劍的魅力。

增加新劇情與遊戲關卡


盛漁村

《新仙劍奇俠傳》的遊戲劇情有沒有變化呢？狂徒表示，這一次劇情的原始架構不變，但是遊戲編劇為讓玩家有更豐富的江湖歷險經驗，所以增加許多新玩法、新關卡及新劇情…這一次玩家有單獨操控林月如的機會，還有數個神秘角色即將登場，遊戲結局更是出人意表，不僅止於打敗拜月教主，還有更多更新的劇情等著玩家！值得一提的是，劇本及對白經過編劇多次修訂潤飾後，主角的感情世界也詮釋得更深入，更感動人心。

「我們除了用現在更好的程式技術，與美術功力讓遊戲畫面更精緻，操作起來更順暢外，將從頭到尾改造遊戲。」狂徒創作群表示，這次不同於之前SEGA SATURN改版，只是換平台、加動畫…而是脫胎換骨的改變。製作小組很有自信《新仙劍奇俠傳》這次必定能如浴火重生般，展現令人驚豔的新風貌。

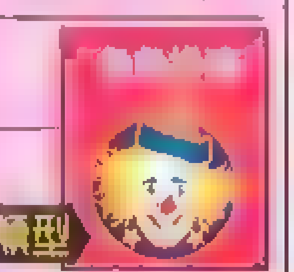

仙靈島水月宮

預定 7月 發行　(體驗) 展示 (樂布)

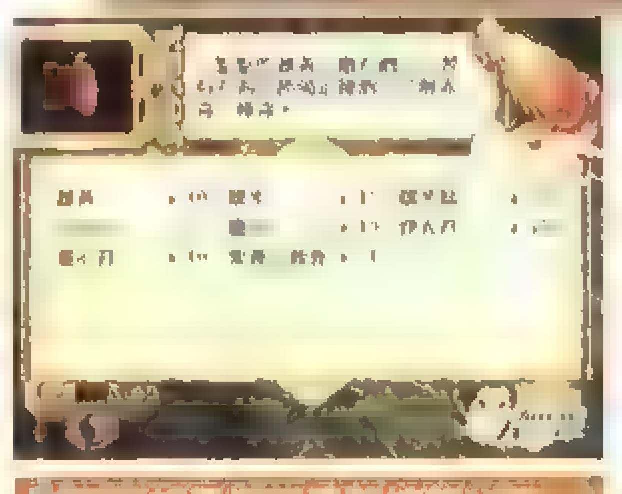
設計公司：大宇資訊
國內發行：大宇資訊

▶ 配備：P II -300
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：鍵盤、滑鼠

類型



簡易方便的鍵盤操控



《新仙劍奇俠傳》舉凡遊戲人物、肖像、物品繪製；迷宮、戰鬥、場景設定，乃至遊戲動畫…都是新的設計與製作。此外「新仙劍奇俠傳」保留仙劍的古典音樂風格，製作小組除舊曲重編外，更新譜數十首動聽音樂。遊戲操控採取玩家慣用的鍵盤操作，配合人物八方向行動，操控非常靈活方便。遊戲中所有小角色動作，製作小組皆一個動作一個動作以草圖設計，再以電腦細刻微調。

戰鬥畫面秉持45度視角斜向與回合制的攻防方式，並新增數組法術動態縮放視角效果，讓整個戰鬥介面更靈活更壯闊。


裝備介面



仙劍客棧



以仙劍的人物、場景所重新建構而成的經營遊戲，以仙劍奇俠傳主角們少年時期的故事背景，結合客棧經營、中國料理、與戀愛養成，讓玩家分享他們經營一家客棧過程中的成就與歡樂。

預定 8月 發行

設計公司　大宇資訊
國內發行　大宇資訊

- 配備　PII 300
- 記憶體　32MB RAM
- 操作　鍵盤、滑鼠

類型

少年時期逍遙樂

這件事說給仙劍迷們一定不知道，李逍遙在少年時期就曾經和三位紅顏知己住在同一屋簷下了！這件事夠勁爆吧！話說李逍遙十五歲那年某日，李大娘突然有事遠行，將客棧交給逍遙代管，後來因緣際會，趙靈兒、林月如、阿奴三人相繼出現，成了客棧的一份子。四人在一年的時間裏共同經營客棧、同遊同樂，生活中撒滿歡笑的點點滴滴，客棧日漸興隆、愛意漸漸滋長…時空倒錯的十字路口，將由你來決定方向，真的有那麼輕鬆快樂的完美結局嗎？是真？是幻？全看玩家您經營出怎樣的結局…



與眾不同的客棧經營



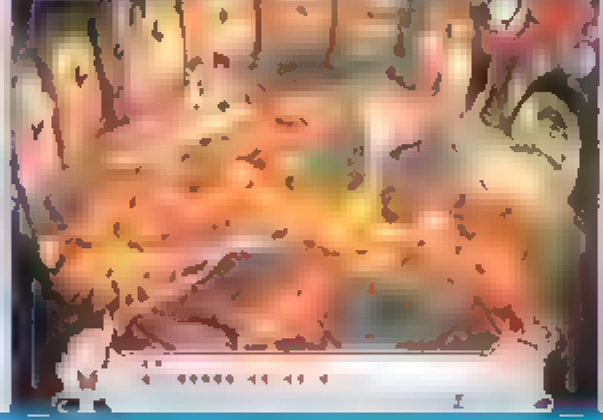
遊戲中玩家將扮演起扮演李逍遙，肩負起整間客棧的經營，不時還要照顧三位女主角。因為這沒有雇傭的家庭式客棧，接待、領位、點菜、送單、上菜、收銀等等都要玩家自己控制，緊張刺激的程度一點也不亞於一場戰鬥。百忙中還要特別留意三位女廚師的工作狀態，幫助她們合理安排料理的順序並提昇能力，還要密切關注她們的情感波動和體力變化。當然想偷懶的話也很容易，一切交給程式控制，李逍遙只管趴在櫃檯上睡大覺就好，想當然爾這樣是賺不到什麼錢的，也不會玩出最好的結局…



溫馨快樂的休閒時光



風和日暖的天氣，關起店門相約女孩出遊，這是多麼棒的事，可是出遊的地方竟是…好好的風景秀麗的地方不去，偏偏跑去迷宮探險！迷宮看似《仙劍》舊遊之地，卻全無錯綜複雜、曲徑通幽的風貌，開闊明朗的地形中隱藏著大量的寶物和無盡的機關。迷宮中不會有煩人的戰鬥，即使偶遇三兩妖怪，也可用談判的方式解決問題。能否得到傳說中九大密寶和前朝海盜的寶藏，就全看玩家的功力啦！



重裝武力

這款遊戲是一款第一人稱的動作射擊遊戲，其內容以炫目的聲光效果，以及讓玩家感受到無比快感的企劃為主。它到底與市面上的同類型遊戲有何不同呢？趕緊讓我們來看看吧！

預定6月發行

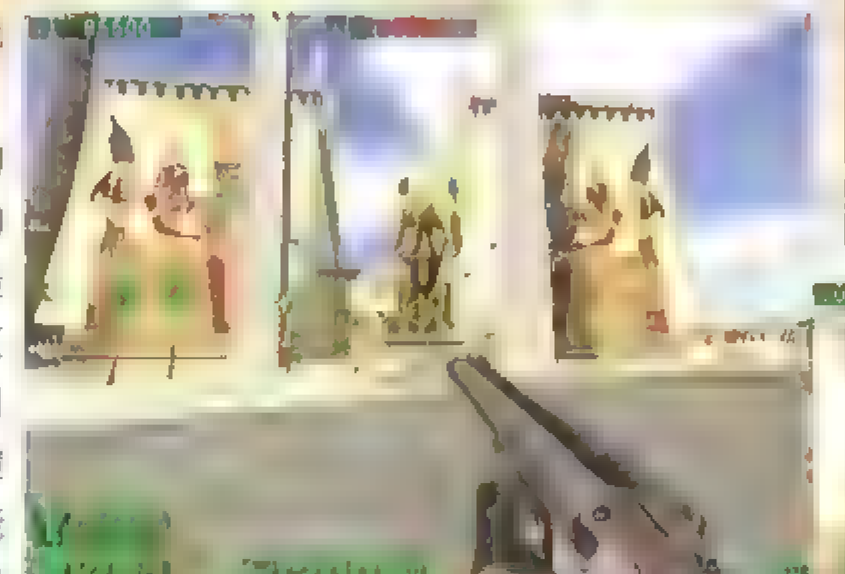
設計公司：Gathering of Developers
國內發行：大宇資訊

- 配備：PII-300
- 記憶體：64MB RAM
- 操作：鍵盤、滑鼠、搖桿

類型

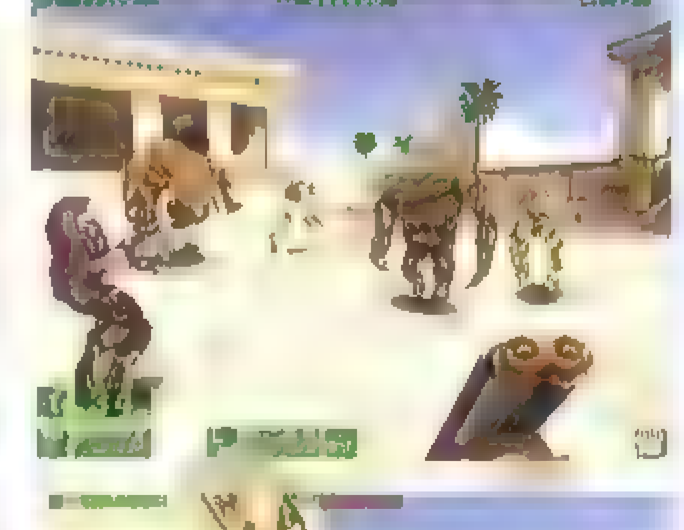


山姆上尉是拯救地球的英雄！



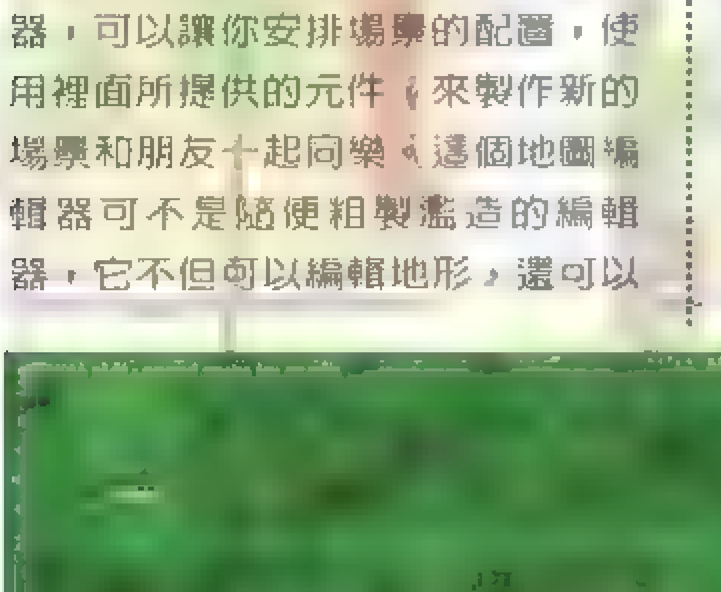
本遊戲的故事背景是敘述從20世紀末開始的神秘學說，其中最主要的就是"地球上的遠古文明與外星人有聯絡"的這件事。這些古文明之中，最有名的就是埃及，在埃及的三大金字塔中，找不到任何可用以證明是人類所能建造的證據。故此，科學家懷疑很可能埃及人在幾千年前，就開始與天狼星方面來的外星人有接觸。西元2063年，由班尼特教授發起的探索宇宙任務展開，人類集中所有智慧向外星系探索文明。但在2104年卻發生了一件大事，人類惹惱了外星人，外星人在太陽系掀起了大戰。這場戰爭人類當然打得很辛苦，但是唯一的指望就是控制那些外星人停在土星的太空船。這些太空船一共需要四個控制器材才可以啟動，這些東西目前都散落在埃及的神廟裡面。於是我們親愛的主角山姆上尉接下了這樣的任務，帶著他的重裝武力，前往了被外星人侵占的根據地-古埃及神廟。





功能完善的編輯器

這款遊戲最特殊的所在，就是提供了很多開發工具給玩家。怎樣說呢？因為在安裝完成之後，你可以看見地圖編輯器和3D模型編輯器，可以讓你安排場景的配置，使用裡面所提供的元件，來製作新的場景和朋友一起同樂。這個地圖編輯器可不是隨便粗製濫造的編輯器，它不但可以編輯地形，還可以安排怪物的種類、反應的地點、寶物的配置等等…最可怕的就是你還可以用3DS MAX之類的3D繪圖軟體，來將自己做好的人物或怪物匯入遊戲。當然之後還可能會有更多更多的場景可以在網路上開放下載，到時候就能讓你和朋友全面交鋒啦！所以，你還在等什麼呢？快來拿起你的重裝武力吧！







拍賣會？對於一般學生、上班族而言，可能一輩子也沒去過拍賣會，只能從電影或電視新聞中看到一些如「富比士」拍賣會的消息，裡面每一件寶物動輒上百萬美金！讓我們作夢也不敢奢想。不過沒關係，只要進入「大富翁拍賣王」，人人都是大富翁，無論是「翠玉白菜」、「兵馬俑」、「蒙娜麗莎的微笑」、「瑪麗蓮夢露的睡衣」…只要你想要，通通可以買回家！對於「大富翁拍賣王」這樣前所未有的網路遊戲，以下就先將遊戲的玩法做一個說明。

在咨

限定 7月 發行（體驗 展示 桌布）

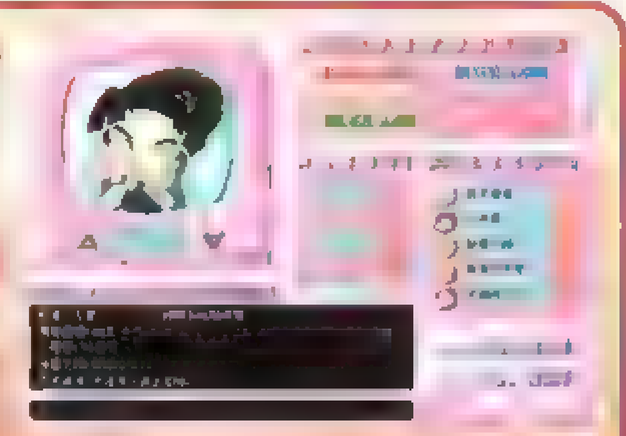
設計公司：大宇全球網路科技
國內發行：大宇資訊

▶ 配備：P-166
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：鍵盤、滑鼠

類型



拍賣大會開始



在遊戲大廳等候進入遊戲

動遊戲後，玩家首先要連上網路來到配對大廳，可以選擇自己開新局讓別的玩家加入，或是加入別人開好的局，每局4~5人就可以進行遊戲。玩家可以選擇《大富翁5》之中的角色肖像來當自己的代表

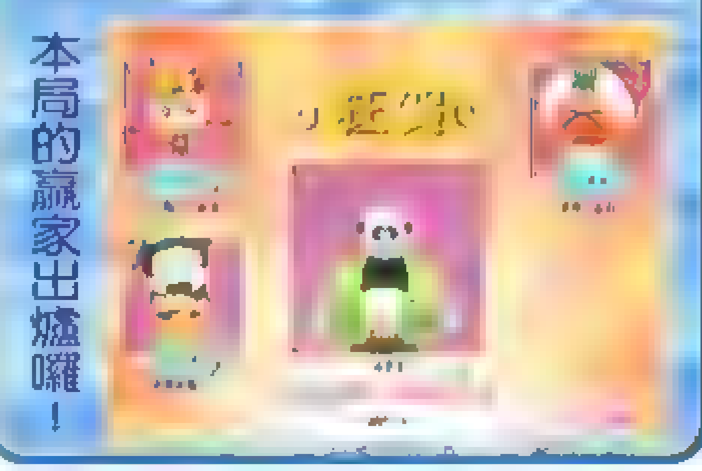
分配寶物，準備拍賣

進入遊戲後，會先隨機發給每位玩家若干寶物（寶物總數目前共5大類，85種寶物），每件寶物都會隨機搭配一種拍賣方式，玩家必需按照規定的方式來拍賣。遊戲的目的就是必需將寶物賣個好價錢，並且購買具有增值潛力的寶物，以便賺得更多的錢。

◀一開始會隨機分配寶物

喊拍價格，以賺取最多現金為目標

每人一開始都擁有100萬資金開始買賣寶物，當某一類寶物出現第五件時，這個回合就宣告結束，玩家將本回合購得的寶物向銀行兌換現金，再繼續下一回合的拍賣。拍賣會總共將進行四個回合，每回合買到的寶物可以依據市場的價值來換錢，沒有賣出的寶物都不算錢，遊戲最終誰的現金最多，誰就獲得勝利。



▲每回合的結算



◀物品成交囉！

多種類的拍賣方式

每件寶物都會隨機搭配一種拍賣方式，並且每次玩都不相同，共有喊價、定價、加價、競標、特賣、特賣之搭售這六種方式，礙於版面關係，在此就不詳述。



緊張緊張！誰是這局的拍賣王呢？

當第四個回合結束後，就進入總結算畫面，列出每一位玩家的現金總額，現金最高者即為本局的拍賣王。

本局的贏家出爐囉！



人生 My Life

預定8月發行

設計公司：次方科技
國內發行　網方數位科技

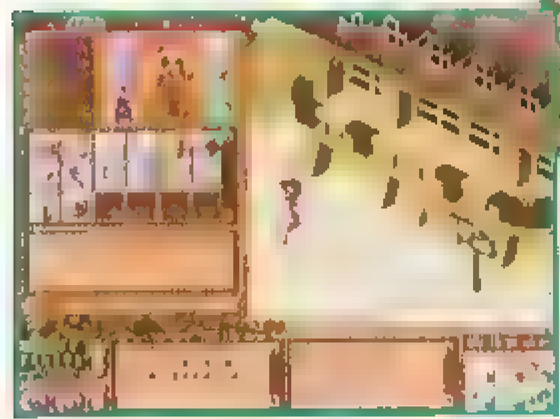
- 配備：PII-300
- 記憶體：64MB RAM
- 操作：鍵盤、滑鼠
- http://mylife.dreamforce.com.tw/

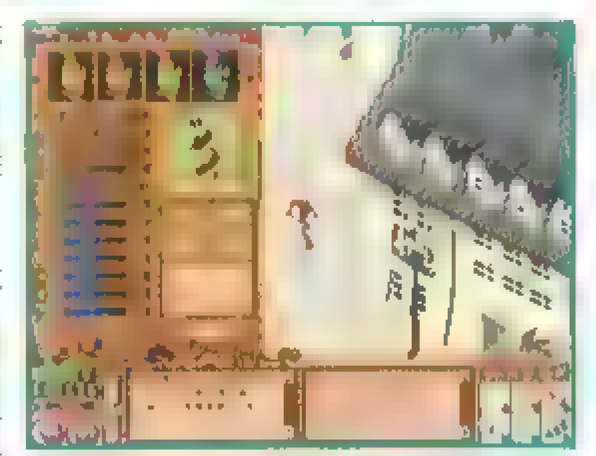
類型

以不同職場生涯與友伴互動、交流，營造出精彩絕倫的人生世界，前所未見的真實生活線上模擬遊戲。在前幾期曝光後，迅即引起玩家們高度的興趣和詢問度，礙於遊戲進度的關係，截至這期才有新的報導資料出爐，這個月就讓我們一起來看看《人生》豐富的內容設定吧！

真實世界能做的事情，在此通通能實現喔！

《人生》既然是款生活的遊戲，那一定要有個能提供完善生活設施的場景，《人生》的主要場景，就是位於一個資源豐富、經濟繁榮、景色美麗而人情淳厚的半島上。半島上盛產的各項高品質原料及居民巧手打造出的成品，透過吞吐量大的商港行銷到世界各地，讓港市不但成為經濟的樞紐，也是各種不同文化的匯聚地。異國風情的洗禮培養出半島居民開闊的心胸，蓬勃發展的經濟是人生主角發展事業的最佳舞台。玩家再遊戲中可以像在現實生活中一般工作、交友、戀愛、買房子、養寵物、逛街Shopping…唯一不同的是，在《人生》當中，將同時遇到更多諸如以上的挑戰而經過種種的突破，一切都可以超乎想像地無限美好





多樣的職業選擇，可隨喜好來任意挑選適合的工作

工作工作，人一生大部份的時間都在工作，所以單就工作來說，《人生》暢旺的經濟體系可確保玩家的事業版圖不受到限制，每個人都是自己的老闆，從選擇職業到決定發展策略，不僅自由度高，而且還可以挑戰各行業的特殊成就，一步一步經營屬於自己的人生。



《人生》共有農業、畜牧、林業、礦業、工藝、藥劑、狩獵、商業等八大職業，每一種職業再分為四個階級。除此之外，每個職業有各自專屬的技能、道具、特殊任務和職業事件，並不會祇是持續地工作再工作而已。在工作上有多種選擇和策略運用的空間，不同階段的玩家可以依據本身的喜好，參考目前的市場行情，自行擬定未來的發展方向，並且選擇不同的技能來修習，利用技能的組合變化使得自己在工作上事半功倍，充分享受運籌帷幄、功成名就的樂趣。





由和仲數位玩具所自製研發的動作角色扮演遊戲《日劫》，現推出續集《烈日奇俠傳》，喜愛《日劫》系列的玩家可要睜大眼睛看仔細喔！仔細觀賞以下報導。

預定 7月 發行

設計公司：數位玩具
國內發行：數位玩具

- 配備：P-233
- 記憶體：64MB RAM
- 操作：鍵盤、滑鼠

類型



主角的選擇不同會影響日後的變化

烈日奇俠傳為原創劇本的角色扮演遊戲，著重主角在自我能力與心境(劇情方面)上的成長，以及和配角之間的互動。修正上一代《日劫》無劇情、人物無差別的缺點之後，玩家不僅可以選擇男女主角體驗不同的劇情，更會因為不同的對話選擇而將主角帶入迥然不同的命運。在戰鬥的部分仍然採用即時戰鬥的方式，並配合即時演算的分子系統特效，讓玩家能得到有別於一般回合制戰鬥的炫麗與刺激快感。

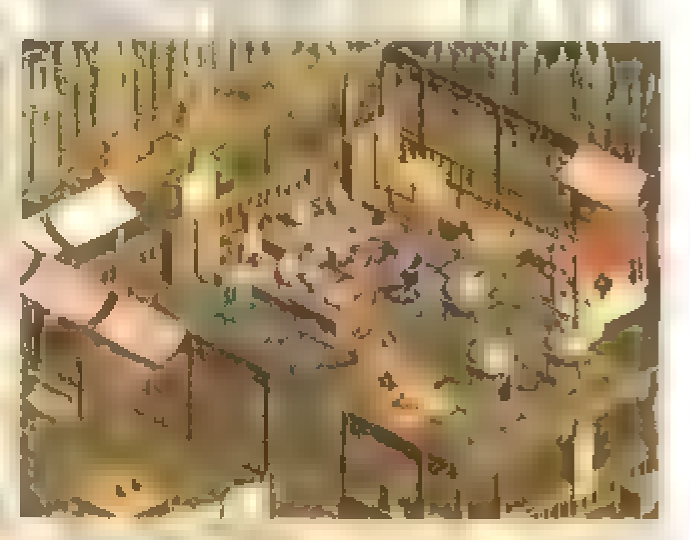


裝備自動遞補，武器的使用也更加地有變化性



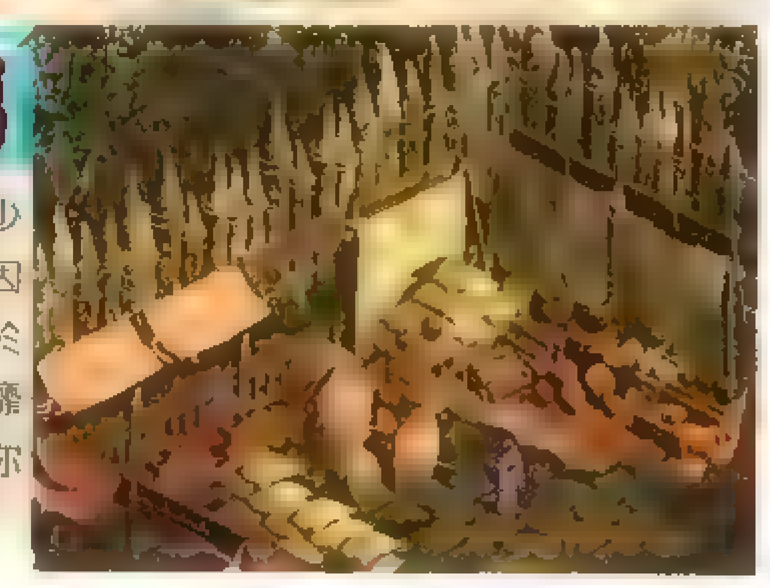
自動遞補的設定，替玩家作好了恢復藥物的整理工作！只要囊中準備好各式傷藥，玩家不必像以往打完敵人還要趕緊裝備新的藥物，在遊戲中只要一個熱鍵就可以讓你從此無後顧之憂。

既然在遊戲中不用忙著低頭找補血按鍵，那麼空著的另一手，就請玩家為主角裝上副武器吧！無論是狂炸四方的子母霹靂彈，或是雙手各持一兵器的「二刀流」華麗絕技，都將在中一一展現，屆時血肉橫飛的魔怪碎片，定能滿足嗜血玩家們的殺戮快感。當然，吃素的玩家可就要注意了，如果您怕場面太火爆沒人性，請先把「血腥選項」關上，否則一但殺紅了眼，激起您心中的魔性導致破功，本遊戲誠難負責喔！



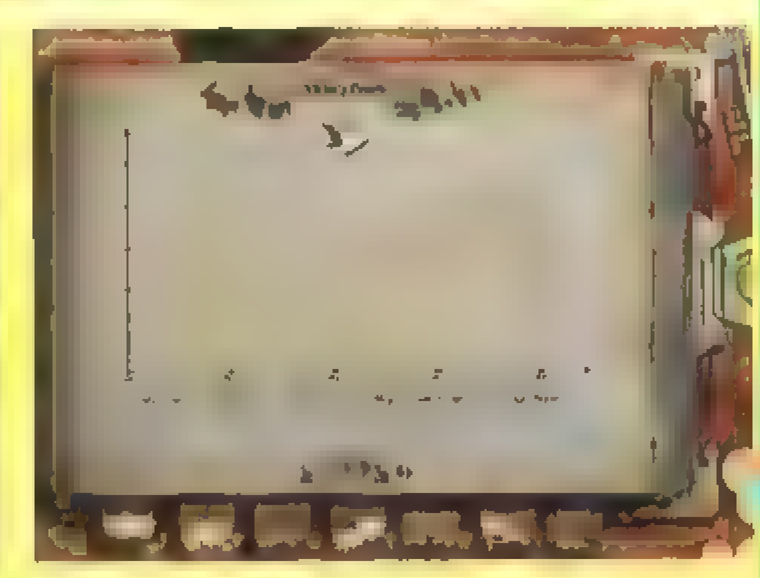
主線之外的分支，讓遊戲更有趣

遊戲場景的推進，主要取決於主角與配角間的談話。在得到了足夠的情報、解決了特定的主線任務後，地圖中將會出現新的場景區域，玩家可以隨著劇情的引導，漸漸熟悉整個遊戲環境。除了主線任務之外，遊戲中還穿插著為數不少的支線劇情，使得同樣的場景，因時間不同而發生不同的事件。至於迷路，那更是不可能的事，巨細靡遺的同步地圖繪製，直接秀給你看，想要找不到出路，也很難！

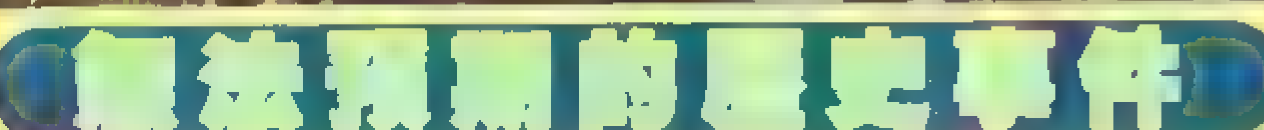






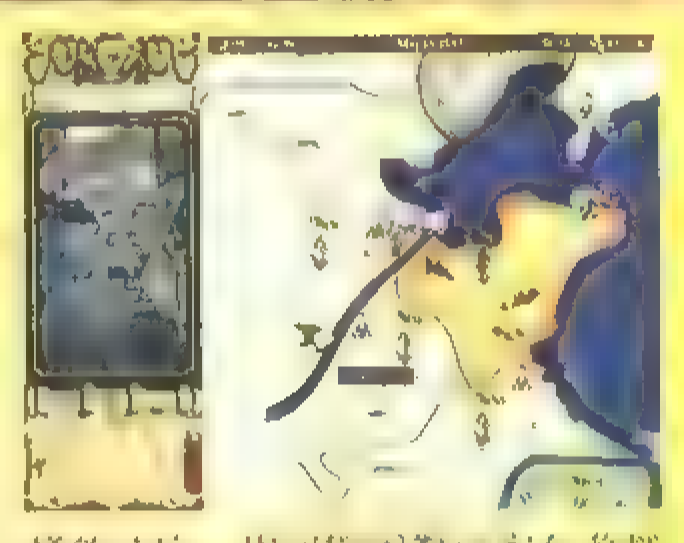


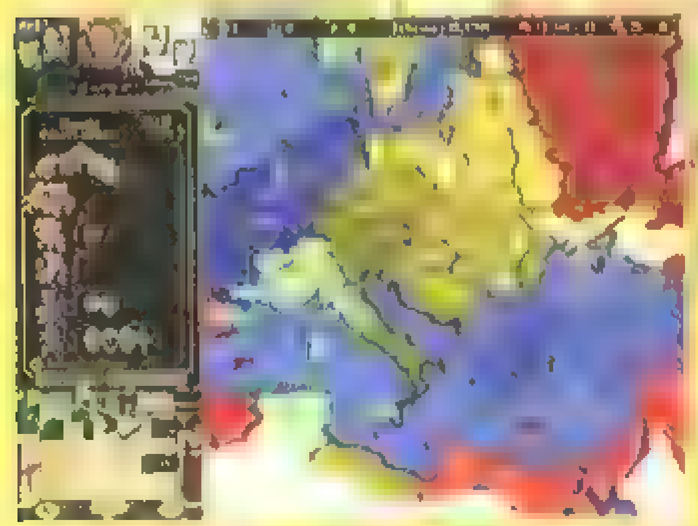
無法預期的歷史事件



綜觀目前的遊戲市場，所謂的戰爭遊戲大多是以真實的歷史事件做為遊戲的故事背景。或許有玩家會認為一旦整個遊戲的發展路線完全按照真實歷史事件的過程如實發展下去，那遊戲不就沒有任何的可看性與耐玩度了嗎？其實不然，在征服四海中將可以發現，遊戲巧妙地將歷史事件的真實性與耐玩度加以平衡的結合，使玩家不會因為對於該歷史事件有詳盡的認識而失去繼續遊戲的興趣，因為即使整個故事是架構在真實的歷史事件之上，但是玩家的任一個不同的決定都可能使遊戲的結局朝向完全不同的發展。

整個遊戲雖是以某一個歷史事件為主軸，但即使您做了和當年一樣的決定，也可能因為玩家在遊戲中當時的經濟狀況、軍隊力量、工藝科技的水準不同等等各項因素，在任一個時間點上完全扭轉整個遊戲的走勢。就以波羅的海帝國的戰爭為例，即使您對當年的整個歷史以及事件的發展有深入的了解，您還是無法預期您的決定將對整個大局勢有任何的影響。所以真實的歷史事件就比較好掌握嗎？我想只有等待玩家自己親自來體會，才能知道了。





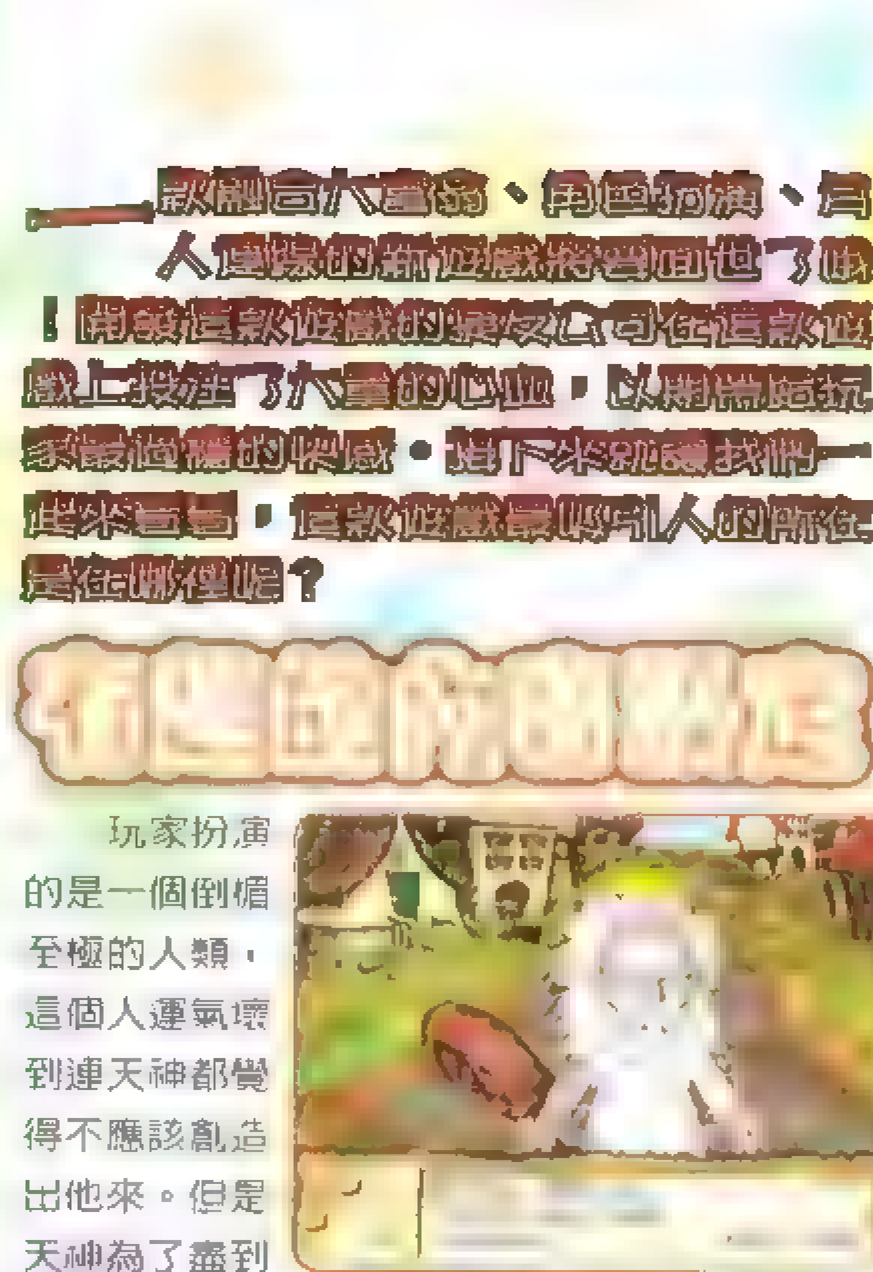




[illegible]壓力

想要體驗在分秒必爭的狀況之下做出決策的壓力嗎？想要體會牽一髮而動全身的特殊感受嗎？在征服四海中您可以在極短的時間之中同時體驗得到。不論在舊大陸、新大陸甚至是尚未發現的東方世界，任何一個決定都會影響到未來整個世界的"發現"過程。或許令人英國皇家海軍的航線，將會影響您是否能夠成為"日不落國"的重要因素，任何一個看似無關緊要的決策都是您是否能夠完成獲勝點的重要關鍵，讓您充分體會身為一國之君的極致權力。

烏魯木齊大冒險



一款融合大富翁、角色扮演、及多人連線的新遊戲將要面世了喲！開發這款遊戲的捷友公司在這款遊戲上投注了大量的心血，以期帶給玩家最過癮的快感。接下來就讓我們一起來看看，這款遊戲最吸引人的所在是在哪裡呢？

[illegible]

玩家扮演的是一個倒楣至極的人類，這個人運氣壞到連天神都覺得不應該創造出他來。但是天神為了盡到作為天神的基本義務，必須再賜與他一個贏得幸運與榮譽的機會。故事中的主角必須去尋找八枚勳章，此八枚勳章即是榮譽的象徵，若能一一找回，就代表這人已經突破自己的障礙，找回自己身上失去的幸運元素。當然在旅程當中，還會有其他出奇不意的事件發生阻撓主角。不過，人人都想要得到所有的勳章，不只是你喔，誰不想要名利呢？所以，你將會有其他的對手與你同競爭…





預計 8月 推出

設計公司 捷友資訊
國內發行 捷友資訊

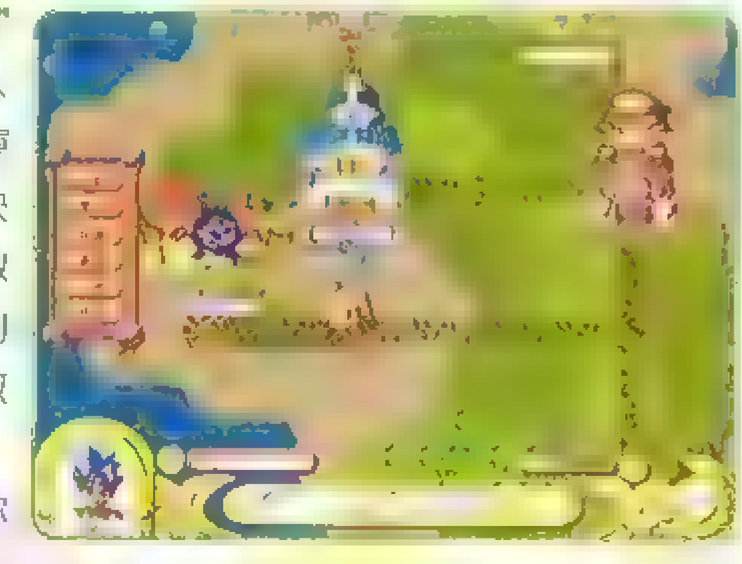
▶ 配備 P 200
▶ 記憶體 64MB RAM
▶ 操作：鍵盤、滑鼠

類型 益智RPG

網路多人即時的新玩法



故事就在這種狀況之下展開了，你所扮演的角色出現在這世界裡，這世界就是全然的RPG世界，一個劍與魔法、精靈與怪獸的世界。在這個世界裡面，你需要作的就是一件事，那就是盡快地攻城掠地，以免自己的勢力削弱。"烏魯木齊"的世界是以一條一條的"道路"連結起來，每個人都必須轉動"命運的輪盤"才可以決定自己前進的步數。當決定好要去的所在時，要小心敵人前來向你攻擊。但是在戰鬥中，你也會漸漸成長，就像RPG的主角一樣，越戰越勇，越挫越強。玩家可以透過調整數值，來讓自己身上的戰鬥屬性變化。例如使用魔法的，就可以不必提昇攻擊力，而針對魔法攻擊與魔法防禦著手。值得一提的是，不管你有多少等級，也不管你學會多少法術，只要你離開這個遊戲，等級就全部重新算起！只有你所拿到的重要寶物會留下來，到你下一次進入遊戲的時候再繼續使用…玩家們，珍惜自己的生命啊，千萬不要讓身上的東西掉了唷！











神奇傳說 I.II 語音版

故事由一名帶著謎樣的少年揭開這一幕幕魔族與人類的鬥爭，究竟這少年隱藏藏著怎樣不欲人知的事呢，而魔族長久以來承受人類所給的凌虐與屈辱真能一筆勾銷嗎，期望世界和平或幻滅都在你的一念之間…神奇傳說又再度帶捲你我的心

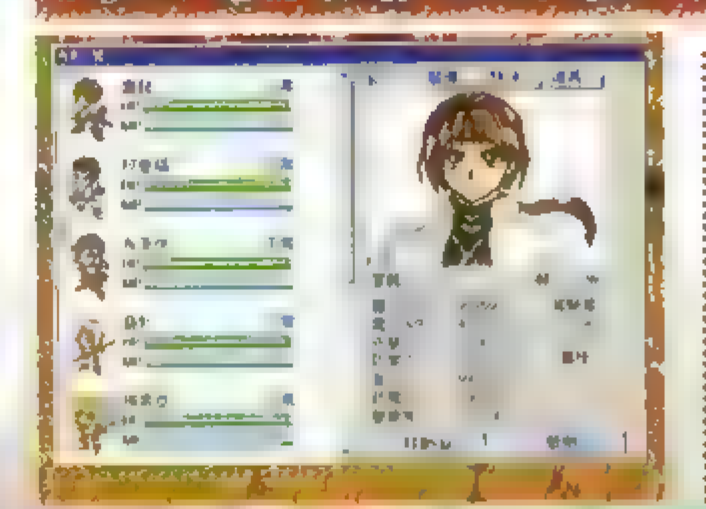
預定 **6月** 發行

設計公司：日本TGL
國內發行：台灣帝技爵士
▶ 配備：P 166
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：滑鼠

類型

這名少年名叫雷龍，在戰時失去雙親由乾爹扶養成人，故事就從布萊伊（少年的乾爹）帶著雷龍和另一名有著和他同樣命運的少年拉雷福前往王宮的路上一一展開。也開始著他們的戰鬥生涯，直到再見了

人與魔鬥爭的日子，和平的日子何時來到呢？



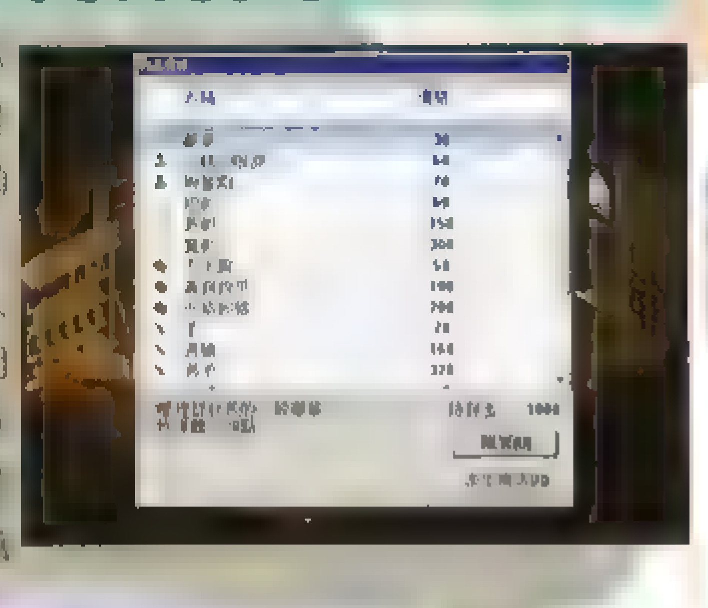
發壯公主漸漸揭開了魔族的陰謀，這場魔族與人類的鬥爭也就此開始…而在這人魔共同存在的世界下，會是怎樣的情景呢？中間究竟勾勒出多少不為人知的感人故事呢？就等玩家們一一去挖掘。

搞笑小插曲讓你會心一笑



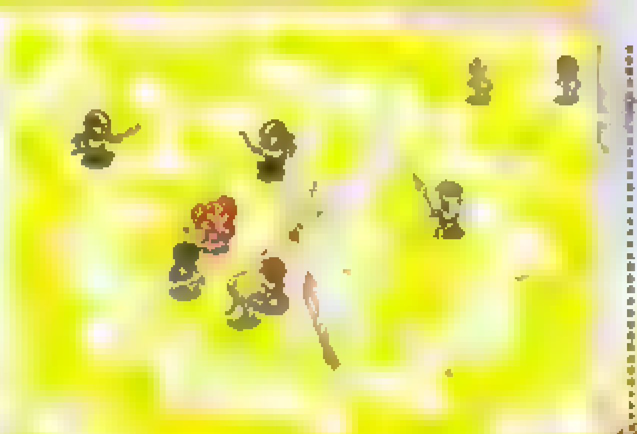
故事中會穿插一些搞笑人物、情節以增添遊戲樂趣，猶如在故事一般更加融入其中，和遊戲人物一同打拼將敵人殺個片甲不留吧！

補充戰鬥物資的補給站



有漂亮妹妹的雜貨店和很愛展現肌肉的光頭佬開的武器店，可在此購買強大的武器和治療用的藥草為下一回合的戰鬥作準備，卯足全力奮勇殺敵。

隨等級提昇威力的魔法效果



當等級到達最高點時，將會有大型的魔法天使、美人魚、暴風雪、地震…等等的精彩畫面，還可讓敵人凍結、昏睡、中毒氣，嘿！嘿！這個時候玩家的機會就來了，趁著敵人無法反應，一決，在施放魔法時還會慢動作拉近的畫面，讓玩家們更加看清楚敵方的慘狀。



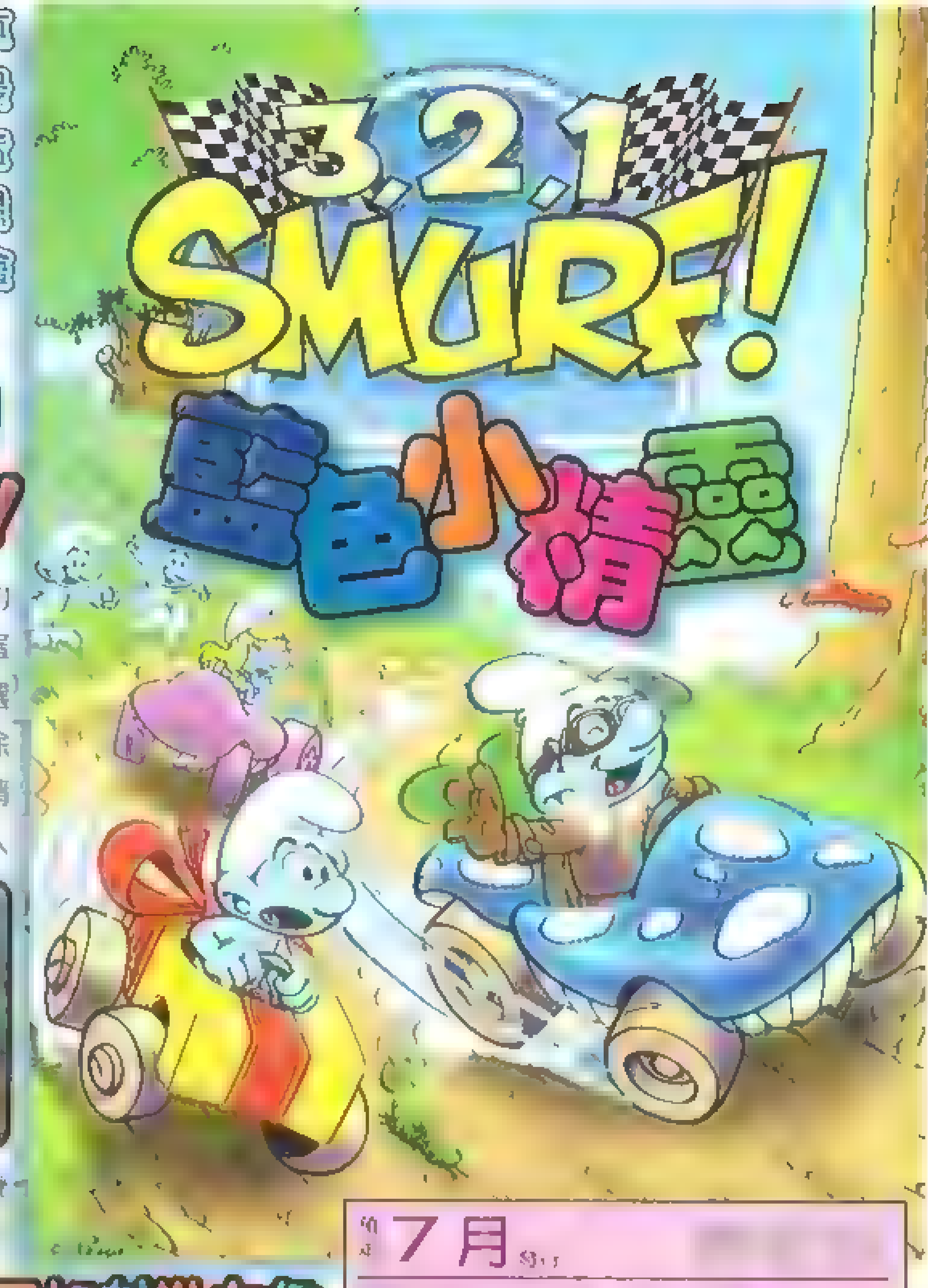
簡單明瞭的操作方式



棋盤式的操作、回合制的玩法、團隊的攻擊，可集合起所有的力量和魔法一起對付魔物，成果可是事半功倍的呢！



可愛的藍色小精靈決定舉辦賽車大賽，看看誰是村莊中速度最快，駕駛技術最厲害的賽車手。玩者想知道誰是藍色小精靈中最厲害的駕駛員嗎？進入321Smurf，你就會知道答案。



大家熟悉又可愛的角色要開始賽車囉！

在遊戲中參加賽車的選手都是大家所熟識的的藍色小精靈，包括老爹、小美麗、小畫家、小搗蛋等等，都會出現在選單中供玩家選擇。除了你認識的藍色小精靈外，遊戲中還加入幾位特別為遊戲設計的藍色小精靈。這些遊戲原創的藍色小精靈可不是一開始就出現在選單中，玩者得要在特定賽車場地中贏得比賽後，他們才會出現在選手名單上供玩者選擇。

預定 7月 發行

設計公司 Infogrames
國內發行 英特格

▶ 配備 P 233
▶ 記憶體 32MB RAM
▶ 操作 鍵盤、搖桿

類型 賽車

各式的道具可供使用，讓賽程更加刺激有趣

由於藍色小精靈的世界可以使用魔法，所以這些藍色小精靈選手除了駕駛車輛外，他們每個人還可以使用特殊的魔法阻擋競爭對手。例如小美麗是使用出一顆心來迷惑競爭的對手，小廚師則是丟蛋糕砸對手；小畫家則是使用丟顏料…除了本身擁有的阻擋道具外，賽車路上也有些有趣的道具，讓賽車變得更有趣。例如沖天炮可以攻擊敵人，火箭可以加快車子速度，魔法藥瓶讓車子暫時變成無敵。由於這些道具數量有限，所以在適當時機使用將會是玩家獲勝的關鍵。





眼熟的場景將成為賽車跑道



藍色小精靈賽車場地都選在大家都非常熟悉的地點，大城堡、藍色小精靈村莊、和禁入區域，玩家們可以看到熟悉和漂亮的景物出現在跑道兩側，這些地點都有數個跑道供玩者選擇進行賽車。當然除了一般地點外，遊戲還有隱藏關卡，玩者得在全部跑道上擊敗其他藍色小精靈獲得第一，這條隱藏跑道才會出現。這條跑道非常特殊，是讓玩家在地球之外的地方進行賽車呢！



神說,你買時數卡和 Giga ADSL寬頻,就送你上萬天堂金幣,再給你天堂夢幻道具大放送

傳統撥接阻礙天堂之路？？

Giga 超網路讓你又快又省直飆天堂！！

兩個月ADSL 速速Ga給你！

撥接上網每個月電話費 + 上網費總要好幾千元？用Giga寬頻上網，為您省多多，每月只要花399元寬頻連線費，上網不限時數，愛怎麼就怎麼玩！（需另付中華電信電路費800元）

夢幻道具 馬上Ga給你！

隱身斗蓬、傳送戒指、加七十字弓、龍捲風魔法書、祝武捲、防捲…十萬份天堂夢幻道具凡申請Giga ADSL成功馬上送！（贈品比例及項目標示於產品內盒說明書）

天幣 買就Ga給你！

天堂金幣數萬元，買就馬上送給你！！

449元



Ga！橘子時數卡250點內含
Ga！兩個月寬頻Giga ADSL無限飆
Ga！10000天堂金幣無條件送
Ga！天堂最新1.54C版隨盒送
申裝Giga ADSL完成後
Ga！再送橘子時數卡100點
Ga！還可以兌換天堂夢幻道具（人人有獎，決不放過！）
Ga！更有週週抽獎，越早申請得越多

還有1999元精裝版，五萬天堂金幣Ga給你！

精裝版內容：橘子時數卡1000點、Giga ADSL兩個月免費、50000天堂金幣、天堂最新1.54C版、金橘子卡
申裝Giga ADSL完成後再送：橘子時數卡450點、兌換天堂夢幻道具、週週抽獎

夢幻道具清單如下，人人有獎

○ 1999元神奇力量包所贈送的道具清單（限量2萬份）

道具	數量	道具	數量	道具	數量
隱身斗篷	20	傳送戒子	20	變身戒子	30
+8祝武刀	30	+7精金甲	30	+7艾爾默	30
+5力量手套	40	+7祝精靈弓	40	+7十字弓	40
+7大馬刀	40	+7祝雙手劍	40	招喚術魔法書	40
龍捲風魔法書	100	祝武卷	500	祝防卷	800
武卷	1600	敏捷魔法頭盔	2500	加速術魔法書	2600
80瓶勇水	3000	80瓶綠水	3500	防卷	5000

★贈品贈送方式全部以亂數選取
★449元包裝獎項請參考包裝盒內說明書（限量10萬份）



萊爾富Hi-Life

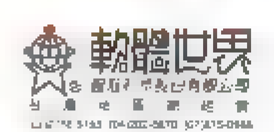


遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓
TEL 0800-031500 FAX +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com



和信超媒體
Giga Media Limited
地址/105台北市敦化北路122號14樓
客服專線/0800-017-357 網址/www.giga.net.tw

研發開發
NC

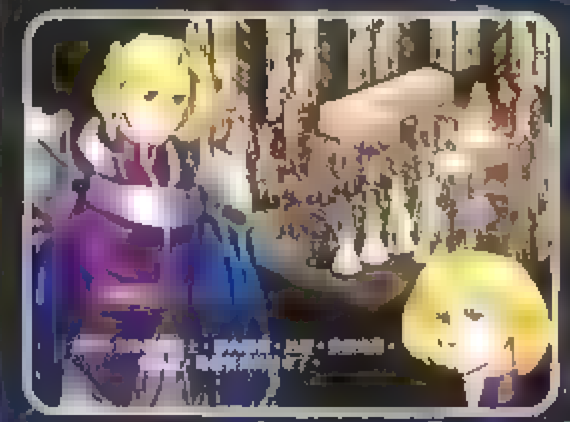


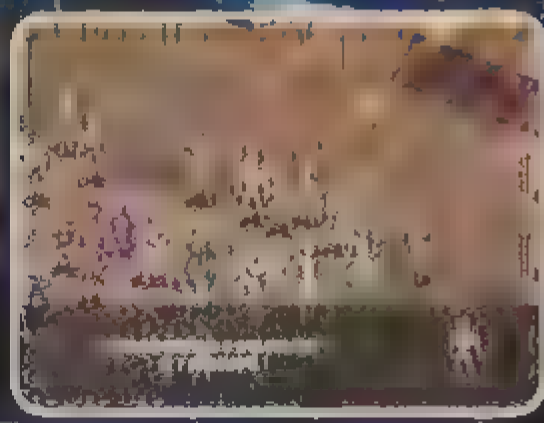
浪漫的戀情與多重的故事結局
讓玩家大談戀愛喔!!

你可以決定由哪一位騎士當你的白馬王子，
其中的公主逃婚事件"更顯示出遊戲的精采所在。

豐富的事件劇情外，還有更多的支線任務，
如抓小偷、混入皇宮…等小任務來考驗玩家

事件處理與多重對話方式
也會間接影響公主的個性轉變喔!
















多元化戰鬥場景!!

遊戲主要情節安排的戰鬥外
其餘的戰鬥將以"踩地雷式"出現
戰鬥的場景還會因玩家所在不同而有所改變
加上融合了RSLG的特性
享受戰鬥的刺激新樂趣

組合式炫麗魔法!!

獨創考古吟唱式魔法咒語
遊戲中的魔法必須藉由組合魔法元素來完成
四種基本元素(火、地、水、風)
四個超越元素(人、夢、死亡、永遠)
不同的元素組合能施展出不同的魔法陣
禁斷的"黑魔法"據說可以召喚怪獸喔!!

Have a good GAME!


主角從缺?!
武林命運由你決定！
魔教八部禍起，
武林大亂，群俠震動。
在瞬息萬變的武林中，
沒有任何的標準規定，
主角從缺，
一切命運由你決定！
「金庸群俠傳」製作小組創世紀雷霆鉅作


武林群俠傳
河洛
新武俠存在主義
主角從俠，由你決定
自己設定主角，融匯琴棋書畫各項技藝中鍛鍊武學新境界，
交叉養成，小遊戲模式，豐富多元大俠傳奇，由你決定。
敵友從俠，由你決定
結局從俠，由你決定
劇情架構龐大，事件豐富，根據劇情選擇與主角能力，
結局多元開放，最後結局，靠你的機智，運氣與能力來決定。
開始


蜀山小俠 雲海為家
天生調皮愛搗蛋
妖魔鬼怪用力砍
雲州萬里任我行
蜀山小俠齊金蟬
新蜀山劍俠傳

劍氣

劍氣縱橫　御劍飛行　搶劍攻擊　豪氣飄逸

法寶

法寶齊放　刀劍盾槍　先來先搶

陣法

陣法機關　天乾地坤　五行八卦　真假難分

精怪

精怪四竄　又愛又怕

美女

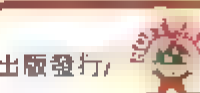
美女如雲　戀愛第一　雙宿雙棲



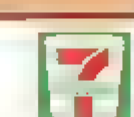
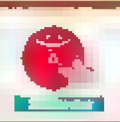
買遊戲再加 **9** 元，即贈送價值

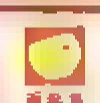
NT$49元的【新蜀山陣情杯】一樽

首批書型珍藏盒再贈送【新蜀山劍俠傳-情難全】音樂CD一片

出版發行/


軟體世界　智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com　http.. 智冠 TW





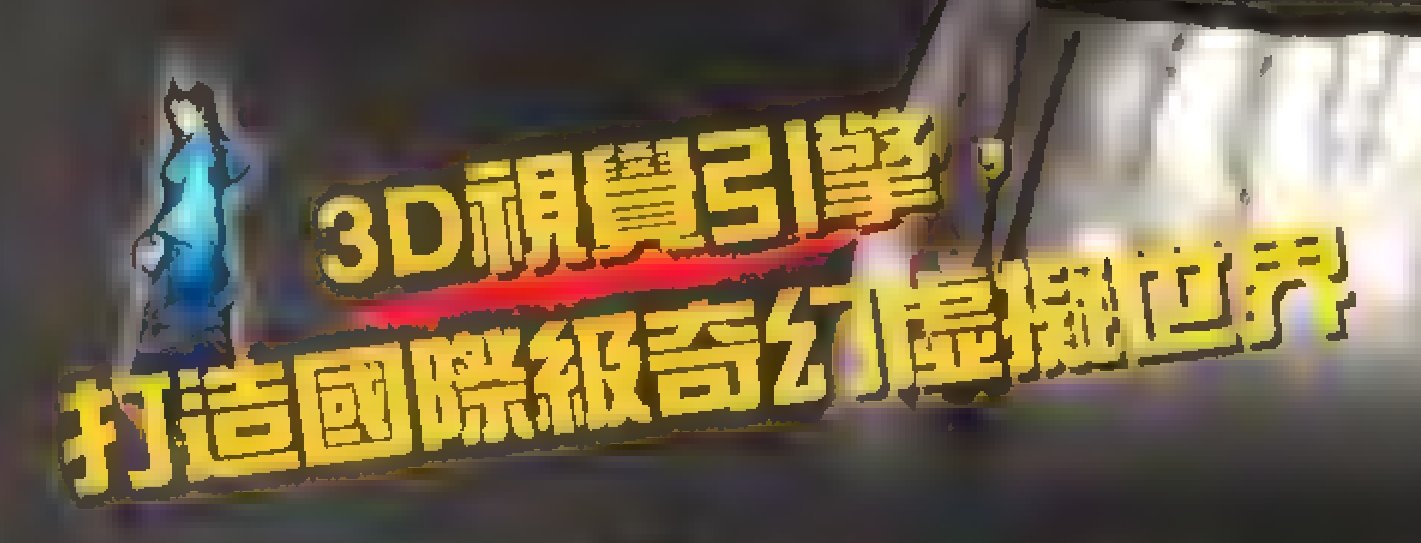
SystemSoft
華軟體
SOFTCHINA
中文版六月下旬上市
十數款火力強大的現役戰機，真實多變的天候系統，讓你穿梭在最驚險的空戰環境
多重任務取向，三種難易等級，三十六個關卡，硝煙彈雨中生死全在一瞬間！
直覺化操控介面，加上具有高度人工智慧的僚機；不論單機迎敵或協同作戰，都能輕易指揮！
獨創「黑盒子」飛航記錄儀，替你寫下完整的戰鬥日誌！還可自行剪輯成飛航影片
空戦の持
臨場
©2000 SystemSoft Alpha Corporation. All rights reserved.



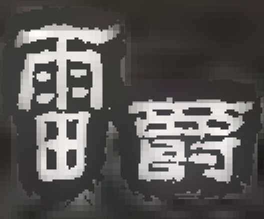
名作家蔡康永先生
首度跨刀撰寫對話
RPG鉅作
劍靈™
愛恨情仇任你體驗
* 絕美的中國水墨式美術風格
* 纏綿悱惻的奇情故事
* 嶄新的視覺系戰鬥畫面
* 煉藥/鑄劍系統讓你擁有獨一無二的絕世好劍
* 攻擊時支援力回饋震動搖桿,讓你親手體驗砍殺的震動快感
台灣首套支援震動搖桿的RPG遊戲
讓你親自體會攻擊的震動快感
HOSEN
華義軟體
SOFTCHINA
(c) 2001 Hosen Information Co., Ltd. All Rights Reserved


武俠遊戲
新里程碑
耗時三年
7月

集氣格鬥 神化角色扮演





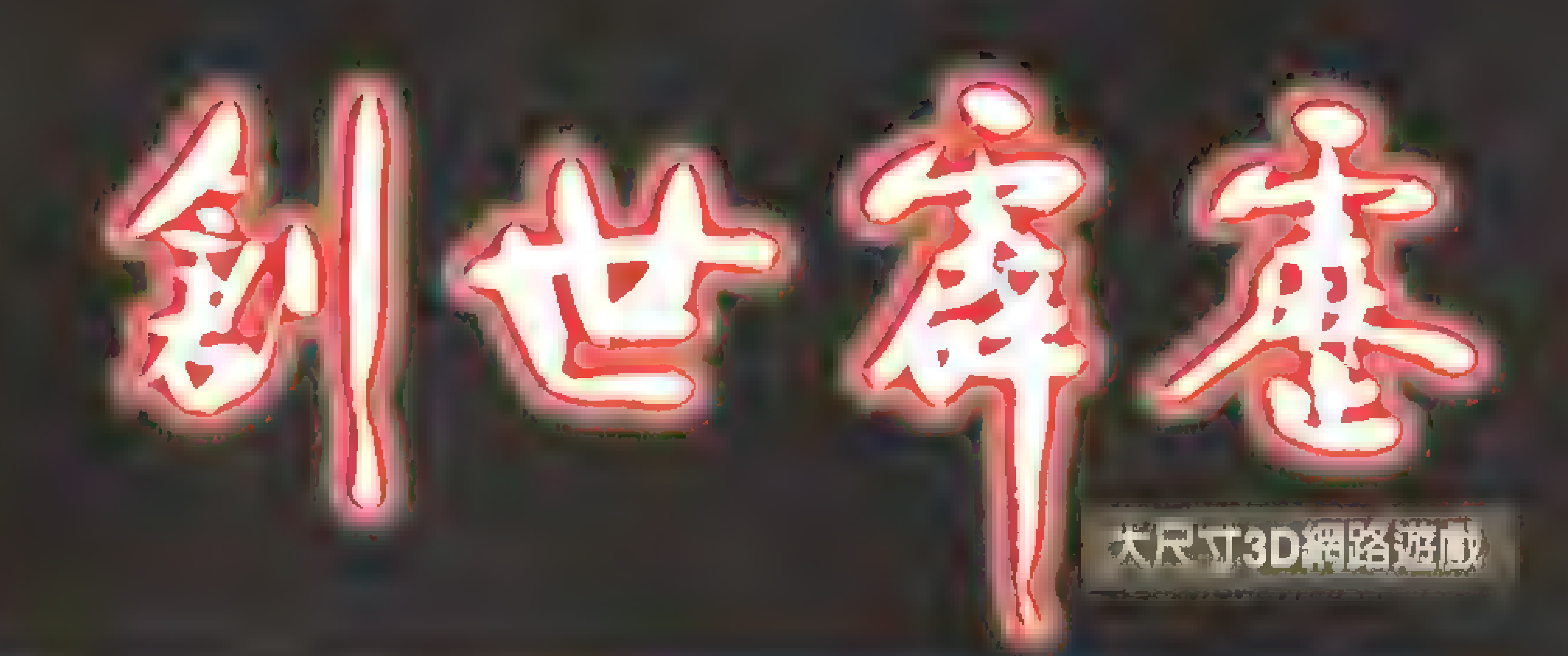




霹靂多媒體
PILI MULTIMEDIA

八月 我要讓網路遊戲

革命



玩這傳 *147# 送創世霹靂倒數上市紀念海報，詳情請看 www.lager.com.tw/pili

英雄門－叫我掌門人





輕鬆上網下載安裝，簡簡單單上線暢玩！

不用點數卡，不需繳月費，快樂完全免費！

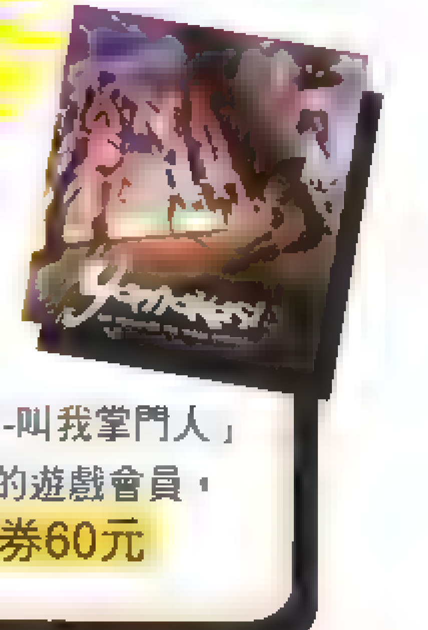
呼朋引伴闖蕩江湖，武功兵器任您選擇！

免費下載遊戲網址

•www.herogate.com.tw •www.pchome.com.tw
•www.etwebs.com/life •www.vschool.com.tw

及各大遊戲網站

夠了！夠了！好累！好累！




2001年暑假最大事件
電影、遊戲好康瘋狂送

- 盧貝松最新力作－「企業戰士」
- 企業戰士最哈的線上遊戲－「英雄門-叫我掌門人」
即日起自6月23日止註冊成為英雄門的遊戲會員，就可免費得到企業戰士電影折價券60元
















附註：本免費活動為有期限的專案活動性質，不代表使用者有永久免付使用費的權利，本公司保留終止本專案的權利。



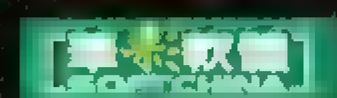
萬王之王玩家 - 大尾一殺浩在90年3月24日
完成了他的人生大事，娶得了美嬌娘入門

當天有多達二十幾位熱情的玩家到婚禮現場祝賀，去的玩家有：死鬼、狂殺聖人、月兒、便便賢、丹尼爾、眼睛妹妹、耀眼寶寶、小黑、小猴、虎力、增神、庫吉、寇仲、小菜楠、夢ㄐㄐ、夢ㄐㄐ的女朋友、小敏、十八等，還有幾個玩家不願意暴露ID，ㄜㄜ…可能是怕被仇人追殺吧！









SIERRA





Animal Paradise
動物樂園
聘請客運公司
增加車次
可提高遊客量
你可自行決定
販賣店的
進貨量和定價！
販賣機
可以節省人力成本
所佔的空間也較小！
座椅和路燈
可以提高遊客的
心情指數！
打造你的動物王國
ANIMAL
PARADISE
動物園長完全指南
還有更多的動物王國
等你研發！
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD

魔法門英雄誌 荒原之霸

Warlord of The Wasteland

《Warlord of The Wasteland》是《Heroes Chronicles》系列的其中一部作品，其他尚有「Conquest of The Underworld」、「Masters of The Elements」和「Clash of The Dragons」等將陸續推出。

《Warlord of The Wasteland》是整個《Heroes Chronicles》系列的第一集，其所描述的，便是Tarnum成為王者，踏上冒險之路的第一步（不過在片頭Tarnum就死了，這應當是一種回顧）。在這套遊戲中玩家必須帶領野蠻人Tarnum反抗邪惡的的巫師，解放他的子民，並讓人們重新想起過去的光輝與榮耀。



預定 6月 發行

國外發行／3DO
國內發行／第三波

▶ 機種：P-233
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M

類型





奇幻小說般的情節

《Warlord of The Wasteland》中，共計有8個關卡，而每關之間，都插有圖文並茂的典雅動畫，而它的基礎架構，來自於經過增色的「魔法門之英雄無敵III」資料片「毀滅之影」，而非「魔法門之英雄無敵III」，因此您將可以在這個遊戲中看到新品種的怪物、新的特殊物品，以及地形景觀，所以《Warlord of The Wasteland》甚至可以說是「毀滅之影」資料片的資料片。



但與「毀滅之影」所不同的是，《Heroes Chronicles》系列並不提供多人遊戲與單一任務模式，它所強調的是其故事內容，而不僅是戰役中的殺戮與戰鬥。在這套遊戲中，您能享受到如同史詩般的故事情節，雖然只是累積的文字敘述，不過其洗鍊的用語、優美的文句，讓您玩此遊戲猶如閱讀一部奇幻小說。



以蠻族為中心的世界

由於在這款遊戲裡您所扮演的Tarnum還是一名野蠻人，因此在種族、城鎮方面皆是以蠻族為中心。以灰褐色系與岩石為主所構成的地表，充分展現了蠻族的風格與特色。不過，您仍舊有機會率領其他種類的生物，甚至包括那些新加入的、有著未知力量的特殊品種。



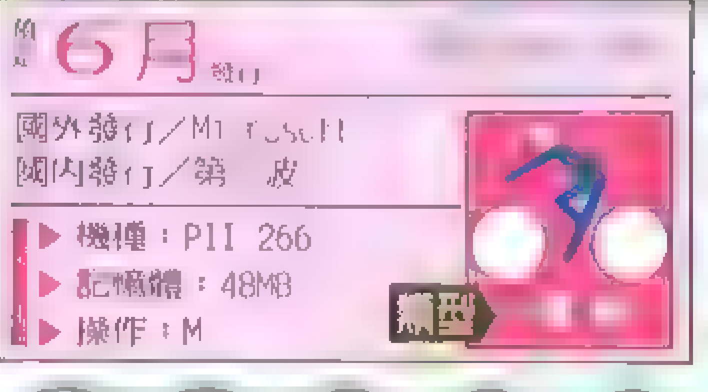
另外，為了使遊戲玩起來更像一部小說，在《Warlord of The Wasteland》的遊戲中，幾乎隨時都有新事件產生，啟動它的除了地點、物件的配合外，還有回合數。《Warlord of The Wasteland》透過便是事件功能將整個故事劇情的來龍去脈交代給玩者，有時因劇情的需要，您也可以從中獲得一些額外的禮物。雖然這並不是什麼新鮮的設計，不過《Warlord of The Wasteland》妙地利用了事件編輯器，使得整個遊戲在內容層次方面更上一層樓，同時也帶來的許多的驚奇與變數。

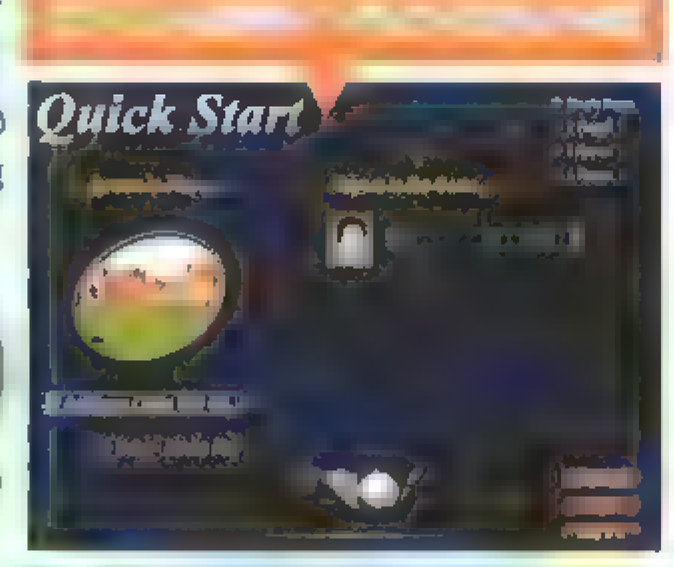


名流高爾夫 Links 2001

高爾夫球的魅力，就在於運動身心時還可以欣賞風景、呼吸新鮮空氣。《名流高爾夫2001》雖然無法提供您新鮮的空氣，但是遊戲的畫面希望能讓您有親臨球場的感受。

《名流高爾夫2001》支援了3D加速卡，畫面解析度可以高達1600×1200。樹木、小溪、長草以及球員等物件，與高爾夫球場的風景更能緊密結合，看起來不會再有硬貼上去的突兀感覺。空中的飛鳥以及雲影、球員表現不佳時的捶胸頓足，都讓這場高爾夫盛宴更加多采多姿。您可以選用遊戲中的多名球員來進行比賽，每一位球員都有各自的語音以及動作，甚至在玩家沒有抓準擊球點便將球擊出時，球員還會歪著身體為您作出奇怪的錯誤示範。





物理現象真實呈現

《名流高爾夫2001》的物理效應，真實地反映了高爾夫球的奧妙。揮桿時的力道與擊球點，對於球的飛行以及滾動有很大的影響，當然更要依據風向風速來修正擊球方向與力道。不同的果嶺硬度也會考驗您的推桿技巧，在較軟的果嶺上，球移動的距離會短一些，所以您也要視情況調整力道。

《名流高爾夫2001》共有三種揮桿模式，簡易模式中，您只要學習如何利用滑鼠控制揮桿力道即可，在傳統的標準模式中您還要再抓準擊球點，至於滑鼠揮擊模式，則要求您以滑鼠揮桿擊小白球，來決定揮桿的力道與擊球位置。







顯示球跡的功能，在練習推桿時特別有用

網路連線相互較勁

完善的說明文件，讓您了解高爾夫球的一切

雖然《名流高爾夫大師版》已經有了網路連線功能，但是《名流高爾夫2001》更進一步強化了連線對戰，以滿足新世紀的玩家需求。以往大家一起進行比賽時，必須輪流揮桿，程度不同的玩家在容易造成許多困擾，畢竟沒有人想掛在網路上看別人打球。

如今大家可以在同一個球場各打各的，要是您有閒情逸致，依然可以看看別人的表現，揮桿之餘也可以和球友閒話家常、互相交流經驗。這項改進的確讓連線對戰的節奏更明快、更有趣

要是遊戲中的六座知名球場還打不過癮，您更可以自己創造心目中的夢幻球場，遊戲中包含有Arnold Pamler Course Designer這套球場設計工具，Palmer這位球壇長青樹，會親自指導您如何設計出最吸引人的球場，網站上也提供了一些範例檔案可以下載。想做個十公尺高的果嶺嗎？想在球場中間放個超級大湖嗎？只要自己動手，沒有什麼做不出來的，但是別忘了，再難打的球場，也不能難到讓人破口大罵喔！



沙漠中的Mesquite球場，景象非常壯觀

遊戲中共有六個球場，風力、果嶺硬度以及比賽規則都可以調整





蠢蛋五賤客 Stupid Invaders

預定6月發行	體驗 展示 桌布
國外發行／Xilam	
國內發行／第二波	
▶ 機種 PII 266	
▶ 記憶體 32MB	
▶ 操作 M	類型

您聽說Xilam這家製作公司嗎？

當然沒有，因為現在要為您介紹的冒險遊戲《蠢蛋五賤客》，正是他們的第一個作品。

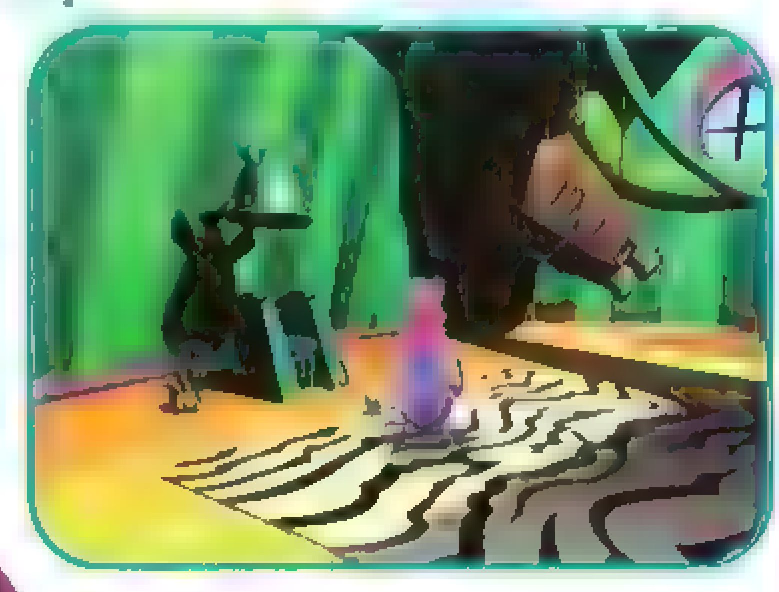
當《蠢蛋五賤客》在去年E3展出時，就吸引了眾多玩家的目光，更引起了相當大的爭議。當時盧卡斯的《猴島小英雄4》挾其光榮歷史以及眾多擁護者，意氣風發地大肆宣佈「冒險遊戲不死」時，《蠢蛋五賤客》的優異表現和《猴島小英雄4》相較之下卻毫不遜色。

部分盧卡斯的死忠擁護者指責Xilam有抄襲的嫌疑，Xilam對此也作出了答覆：「不可否認，盧卡斯對我們有些影響，但是僅限於畫風以及操作介面，我們的一些重要成員甚至從未玩過任何盧卡斯的遊戲。遊戲中的各種創意以及靈感，都是來自我們自己的腦力激盪。」

當初指責Xilam的玩家們實際進行遊戲之後，卻發現《蠢蛋五賤客》的創意的確與眾不同。比起盧卡斯的美式幽默，Xilam會讓玩家有更多的想像空間，發出會心一笑。老玩家們看了《蠢蛋五賤客》之後，往往會回想起盧卡斯多年前的另一系列冒險遊戲《瘋狂大樓》以及《瘋狂時代》。







愛上電視的外星人

話說一架飛碟在太空中發生故障，剛好墜毀在一顆叫做地球的美麗行星上面。墜落地點附近正好有一幢租不出去的屋子，所以五個奇形怪狀的外星人就暫時在此居住。

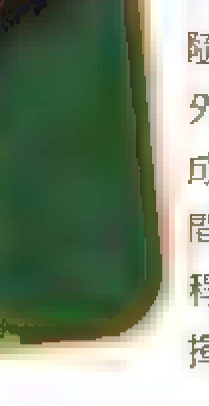




▲這位就是準備抓外星人來進行活體實驗的怪博士

也許是飛碟的損壞太嚴重，也許是地球上的電視節目太好看了，其中四位外星人整天黏在電視機前面，只有一個外星人心不甘情不願地努力整修飛碟。光陰似箭、日月如梭，飛碟終於修好了，四位外星人依依不捨地告別了電視，正準備坐進飛碟回到沒有電視的家鄉時，門外突然闖進一名殺手！殺手想用冷凍槍把五個外星人全部都冰凍起來，但是一時疏忽走漏了一個漏網之魚。這位倖存的外星人雖然逃過一劫，但是情急之下被困在廁所裡面動彈不得，面對殺手的步步逼近，您要怎麼帶領手無寸鐵的他殺出重圍、解救自己的同伴呢？

控制的外星人不只一個





故事裡面一共有五位外星人，每一個都有不同的性格以及特異功能。隨著故事發展，您也必須控制不同的外星人來進行遊戲。整個故事可以分成三個章節，製作公司表示，遊戲時間大約在15到20個小時左右。遊戲過程中不會有任何刁難玩家的謎題，也不會有拖延時間的迷宮，只要您多發揮想像力，一定可以在遊戲中獲得充分的樂趣。



西元2022年



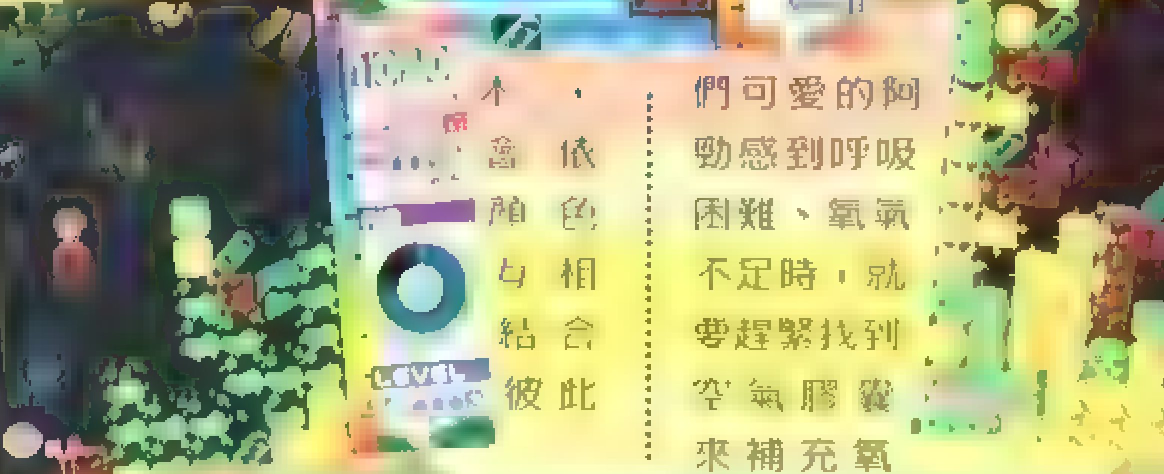
有一天，地底深處忽然湧出大量的奇怪彩色磚塊，將陸上的一切事物都覆蓋住了，並阻斷了人類生活所需的各式線路，使得地球上的人們陷入莫大的恐慌中。經過高機能的雷達深入調查後，發現這些謎樣的彩色磚塊是從地底5000公尺深的地方不斷產生；為了要阻止彩色磚塊的擴張，玩家必須要找到一位能到達如此深度的英雄。就在此時，出現了一位雖在探鑽業中尚屬新手，但卻擁有強勁實力的少年－阿勁。帶著人們所付予的重大使命與希望，我們的爆鑽小英雄－阿勁，勇敢地朝著地底5000公尺的目標前進了！



來鑽地吧！

遊戲的方式和風行20年歷久不衰的俄羅斯方塊很像，但操作方式更容易，只要努力的往下鑽就對了！因被破壞而往下掉的積





木，會依顏色与相結合彼此加成，或是以4個（或以上）為單位消去。地底下除了積木之外，還有埋藏在其中的空氣膠囊，因為玩家是身處在地底下，所以需要隨時額外補充氧氣，一旦我們可愛的阿勁感到呼吸困難、氧氣不足時，就要趕緊找到空氣膠囊來補充氧氣，要是在氧氣用盡前還未找到空氣膠囊，阿勁就會因缺氧而掛點，那就Game Over了

關卡中也準備了令人討厭的X符號磚頭，玩家要是遇到這個磚塊，就需要用力鑽五下才能破壞，除了不好鑽，若是將它鑽破，還會扣阿勁的空氣值20%，在分秒必爭的情形下，遇到這種磚塊，得千萬小心，非必要，一定要避開。另外遊戲中偶爾也會出現藍色的「地底小人」，阿勁要是能遇到他們就可以增加分數，這些都是玩家會遭遇的道具，等著玩家扮演的鑽頭工去發掘開拓。

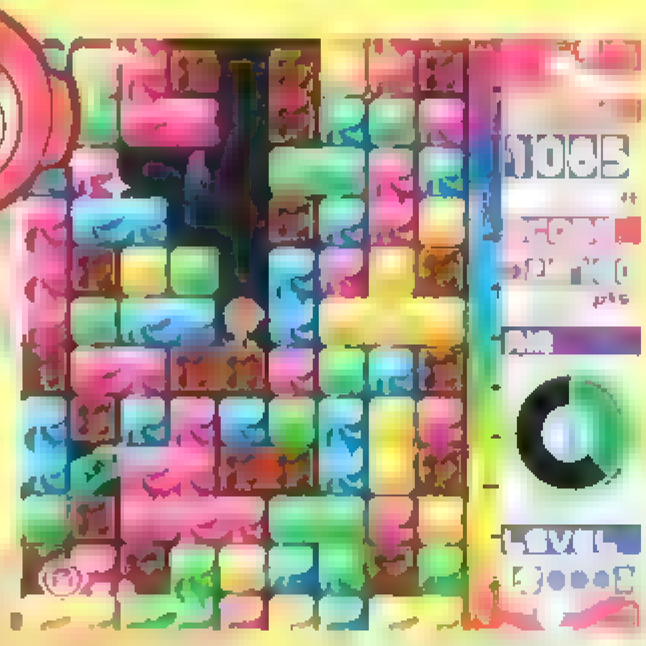
遊戲可選擇三種方式進行：



Arcade Mode 在這裡玩家有2500公尺、5000公尺二種地底深度可以選擇進攻。

Time Attack－共有四種遊戲畫面模式可選擇。當玩家在限定時間內將四種模式過關時，就會出現新的畫面模式。

Survival Mode－玩家一次只有一次機會到達目的地，但在該Mode下，具有REPLAY裝置，玩家觀看自己前一次在進攻的整個過程，也可以選擇慢動作播放；玩家可藉此發現自己在進攻時的錯誤及失敗的原因，想出更好的進攻策略，來閃躲掉下的磚塊並獲得更多的氧氣補充。



黑洞攔截

FAR GATE

6 1

國外發行／Microids
國內發行／協和

- 機種：I 233
- 記憶體：32MB
- 操作：M

類型

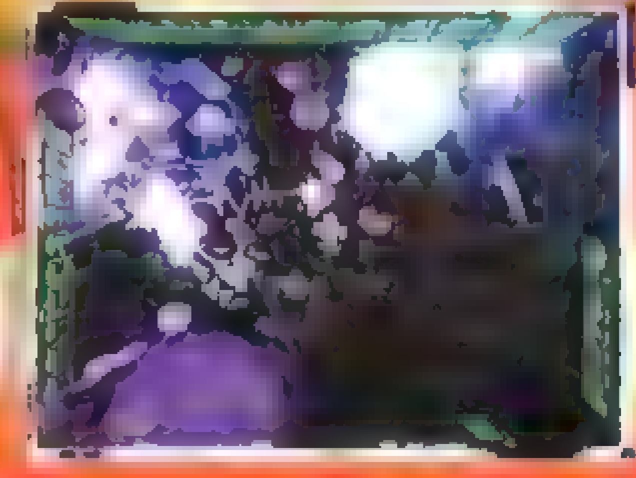




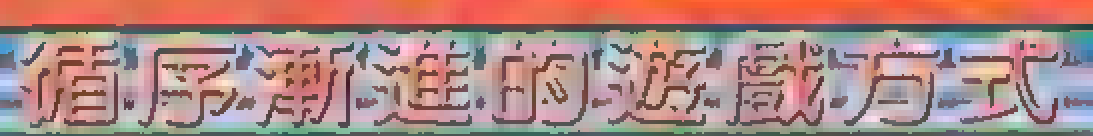
扮演星球指導官

除此之外，你要找出

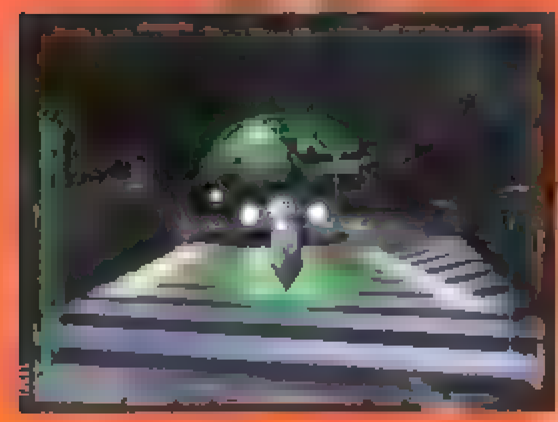








循序漸進的遊戲方式





全中文的遊戲介面





人偶情緣2

藉由與玩家之間的互動，使機械人偶擁有人類獨有的「心」，創造出具有自我特色的機器人偶出來，是人偶情緣系列的遊戲特色。

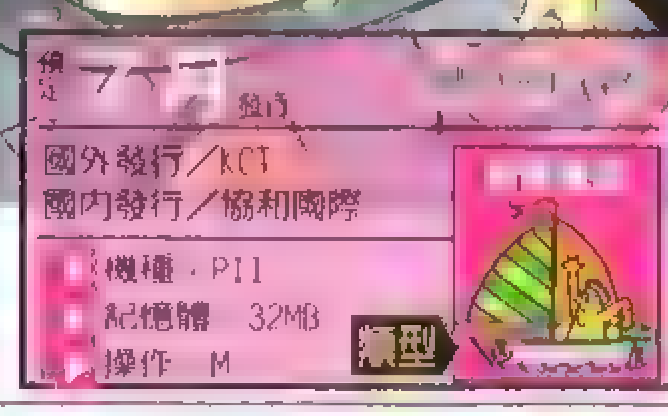
在二代中，遊戲的舞台分為三區，玩家在自由時間裡可以於櫻華高校、光沙市集及櫻華市內（主角家的所在地）移動，並藉由場所的移動，和各式各樣的人物相遇，進而和他們產生交流與展開新的關係發展，可說是一部描繪出成長、戀愛、青春故事的冒險遊戲。

人偶情緣2不同於一般市面上以男性做為單一主角的遊戲設定，在這款第二代遊戲中，增加了一名與男主角對抗的女主人翁——雅蓮莎，和男主角展開一場人偶培育競賽，個性豪邁開朗的她，彷彿也反映出時下新女性的特色。

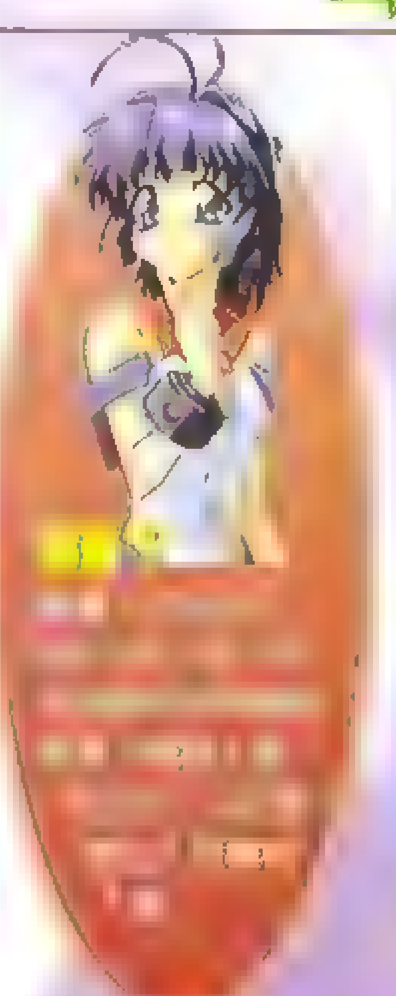
在遊戲裡，身為高中生的主人公，時間的分配是被限制住的，每週一到五及週六的上午時段必須到學校上課，午休時間也僅能在校內做移動，這對面臨一個月期



限內決勝負的玩家來說，可真是一大壓力，但是幸好玩家依舊能利用午休時、放學後及假日和你的人偶溝通與互動，增進彼此的感情與心靈羈絆。

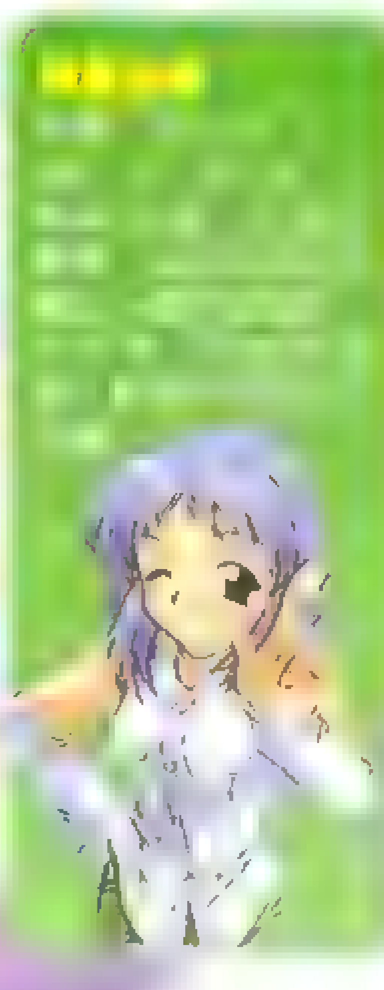


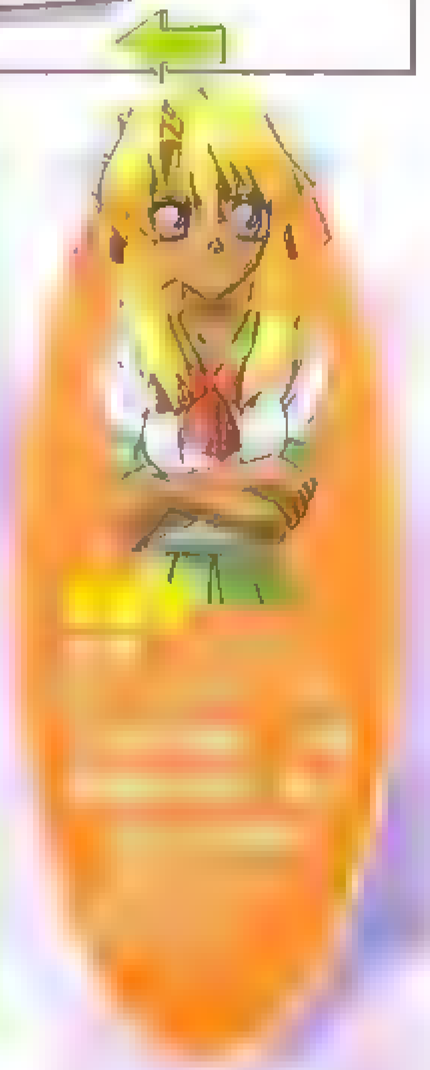
而除了在星期天，玩家可到光沙（人偶零件組裝市集）打工賺取零用金，來應付零件維修升級所需支付的費用外，週六時還可由學生會領到社團津貼唷！但天下沒有白吃的午餐，津貼的金額大小會依每週的KIZUNA值（好感度）的增減來決定！因此在忙碌之餘，也別忘了和人偶進行更多的對話來培養感情喔！











鼠賊一窩 The Mouse House

我家就是你家!!

身為鼠類的西亞圖（主角）一家人在陰暗的下水道生活，但因為食物的不足而越來越難維持一家人的生活，西亞圖的父母也曾為了改善一家鼠族生活而到上面世界探險，卻從此失去了音訊。西亞圖繼承父母的心願，想改善一家人的生活，另尋覓新天地，也想到上面世界找尋父母的消息，於是在鼠爺爺的切切叮嚀與祝福下開始展開一連串的歷險……

這是一款童話動作冒險遊戲，遊戲中的老鼠角色有著擬人化的逗趣個性，而故事內容也非常的獨特。玩家扮演一隻小老鼠西亞圖（主角），人類所居家的房屋成為整個冒險舞台。玩家在遊戲中扮演具有相當獨立的冒險精神的西亞圖，在冒險過程中幫助巧遇的其它鼠類朋友們度過困難，並且完成自己的使命。



預定 7月 發行	網路 展示 桌布
設計公司／紅紫科技	
發行公司／紅紫科技	
▶ 機種 未定	
▶ 記憶體：未定	
▶ 操作：M	類型

西亞圖　　種類：家鼠

父母在西亞圖年幼時離開下水道，到地面世界尋找新食物及生活天地卻一去不回！獨力擔起家中重責大任的西亞圖，為了改善家人生活，憑著信心和勇氣到地面世界尋找食物及新天地。

友情最可貴

遊戲中主角西亞圖最常鼓勵自己的一句座右銘「友情最可貴」，可是這款遊戲的主要故事核心呢！主角一旦表現出處處照顧朋友的熱誠，夥伴們也會給予熱烈的友情支持和鼓勵，而夥伴們也會不忘提醒玩家『好朋友永遠在你身旁』，其實在遊戲中這句話不只是告訴西亞圖，同時也是要提醒玩家們，不要忽略了生活中週遭的朋友們，大膽的付出的熱情來幫助朋友，會使你得到更多的快樂喔！

鼠賊一窩以逗趣溫馨的冒險遊戲型態，來呈現家族及朋友的價值觀，讓玩家們從遊戲中感受家人及朋友的溫馨熱情。如何完成夢想許久的溫馨老鼠家，成功的迎接家人，就有待玩家從遊戲中和夥伴們一起努力了。

特殊設計：夥伴界面

人生地不熟的西亞圖首先要學習認識環境，這棟房子有二層樓高，玩家會跟著第一個認識的夥伴，先從一樓的教學模式開始，要學習如何避開一些敵對角色和生存技巧；越深入劇情時，主角面臨的挑戰和難度會越高，並且玩家同時可以依劇情的需求使用呼叫夥伴界面系統，藉由遊戲冒險中認識的夥伴進行交換扮演身份，珍貴的友情使夥伴們願意盡力的幫助玩家，當然朋友們是不是能順利的幫助主角，還要看玩家的功力及表現囉！



可別待在同一個地方不動，因為你隨時會被家貓抓到喔！

遊戲中玩家會因為幫助其它的鼠類而認識許多朋友，每隻鼠類都有自己的特殊能力，而玩家會隨著夥伴的增加，並藉由夥伴的幫助來完成遊戲中的任務。遊戲中個性開朗的主角和夥伴們一起經歷重重的冒險，克服困難的奮鬥過程引人深思。



遊戲構想是以真的老鼠世界為出發點！





結合紙上策略遊戲及卡片戰鬥遊戲的型態，將卡片對戰中所召喚的怪獸，實際浮現在遊戲畫面戰鬥，而不再只是單純的紙上對戰而已。

預定 7月 發行

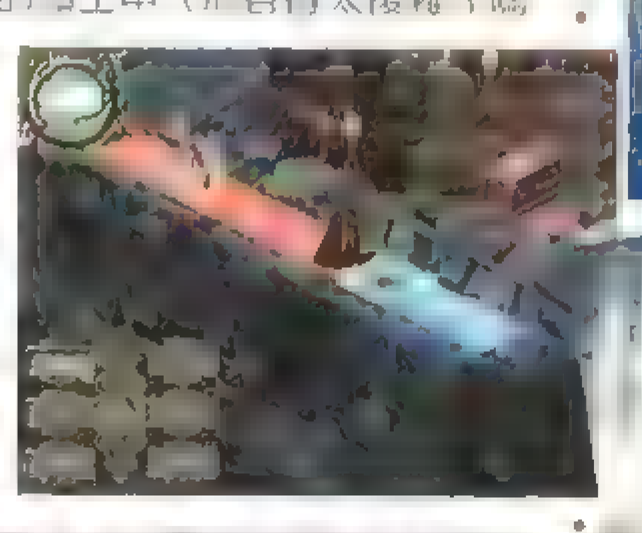
設計公司／聖教士
發行公司／聖教士

- 機種：PII-300
- 記憶體：64MB
- 操作：M

類型

全新的創新類型遊戲

遊戲採回合制進行遊戲，玩家在每關循環路徑的大地圖中，利用隨機的方式產生行走的步數，讓所扮演的角色走在遊戲設定路徑的領土中（是否有太複雜了嗎？那就想像大富翁的遊戲方式吧！），佔領土地以便蒐集更多法力，並且將卡片中的怪獸召喚出來與敵方對戰，最後的目的就是讓自己的法力源源不絕，成為一個最強大的召喚師之王





隨著遊戲的進行，玩家可以進入米凱亞大陸的許多地點，並在這些地點與不同的人物進行戰鬥。由於土地所提供的元素力量是召喚師使用卡片的來源，因此玩家及對手都會努力派遣手下的召喚獸以佔據法力來源的地盤，能夠掌握最多法力來源的那一方，自然可以使出強大的卡片來打敗對手。

在爭戰的過程之中，透過卡片的使用，玩家可以使用多種能力，召喚獸是玩家最常使用的法術之一，不同的召喚獸不但體形各異而且屬性也不相同，更有多達廿餘種的技能，牠們是你佔領土地擴張地盤的主力部隊。


玩家所期待的魔法畫面

不同主角會有不同的變化及劇情

具有不同生活背景的主角，因為身份的不同故擁有不同的力量，也享有不同的先天優勢，此外由於主角立場的不同在與其它人物的互動上也呈現迥異的劇情發展，所以選擇不同的主角可以經歷不同的劇情事件，更能深入了解每個主角的特色。



提供線上說明

在遊戲之中，每個主角的資料、卡片的歷史及召喚生物與強力法術都可以找到詳細的說明，透過圖文並茂的詳實解說，可以使玩家了解整個遊戲世界所架構出的虛幻冒險世界，更能融入遊戲設計者所想要傳達給玩家的文化感受之中。

讓木頭少女再度展露歡顏！

「伊甸」，這裡是個一年四季中都會不斷地有溫暖陽光照射、人們皆在其恩賜中生活、且永不日落的世界。在這世界的某個角落中，有一個恬靜的小村莊，而主角與芳莉安、皮妮兩姊妹就居住在此。不過，在村莊的外頭，卻有一個「會不斷地變換姿態，有許多怪物棲息」而為人所懼怕的洞窟。某天，當主角在一位紅髮旅人的勸誘之下，無意間踏入這個洞窟時，卻遇上了一名少女，但奇怪的是，這名少女不但不會說話、面無表情，而且似乎連「心」以及「記憶」都喪失了。"總有一天，我會讓妳再度展露笑顏的！"在向這位被取名為菲莉亞的少女發誓之後，主角的冒險故事，就這麼地展開了……。





預定 6月 發售

國外發行／Cocktail Soft
國內發行／華義國際

▶ 機種：P-166
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：M

類型



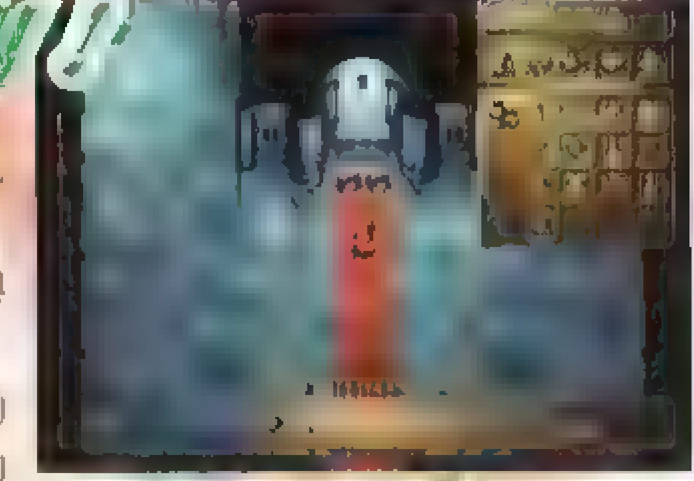


深入洞窟找尋道具和禮物

本遊戲最主要的目的，就是要讓主角在洞窟遇到的失去記憶與感情的少女－菲莉亞，回復到原來的樣子。為此，主角便需深入到洞窟中，努力地找尋各種道具或禮物，以期能夠恢復菲莉亞的感情。菲莉亞總共具有16種感情數值，像是「愛情」、「奉獻」、「高尚」等等，每個數值有4點，而每項主角所找到的道具將可恢復某個感情值1點，也就是說，主角須將這些感情值完全填滿才行。而某些重要的道具，甚至會喚起她不為人知的過去記憶！

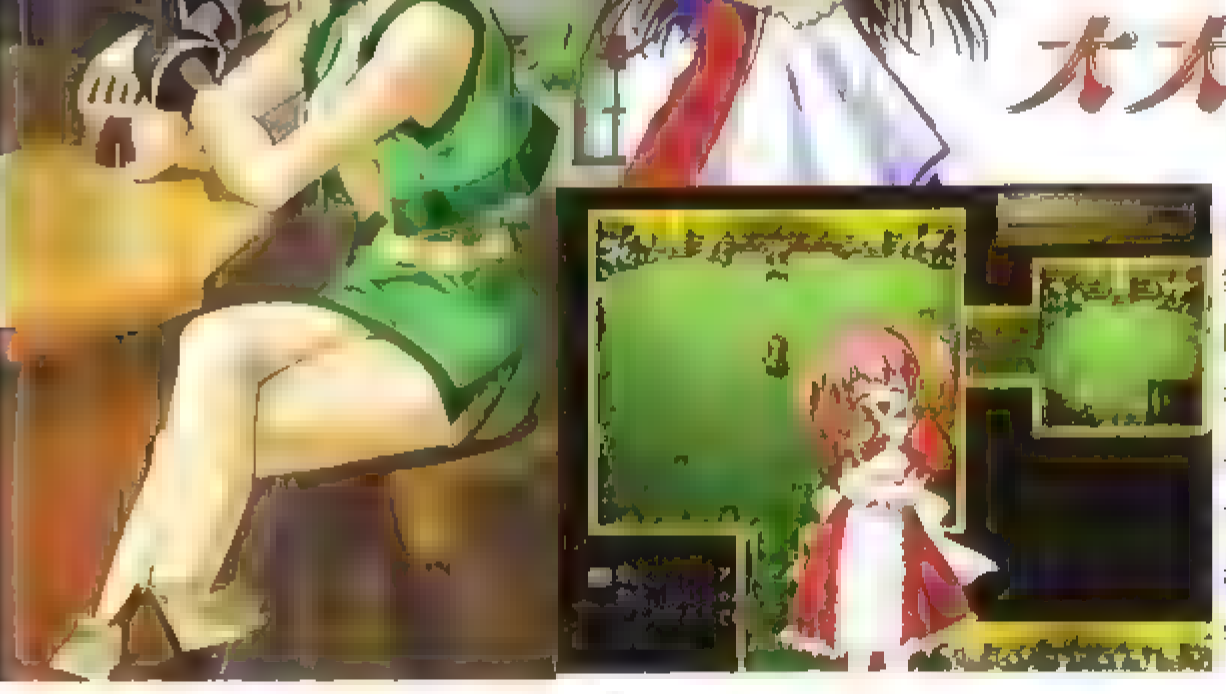
解開隱藏在迷宮中的謎題！

「公主的回憶」中的主要遊戲舞台為「洞窟」與「村莊」。在洞窟裡的探險，主角必須以劍、盾牌及數種「工具」來面對著各式各樣的怪物與陷阱。由於遊戲的戰鬥採即時動作制，也就是說，只要主角每做一個動作，同時敵方也可以做一個動作，與「特魯內克大冒險」的戰鬥方式非常相像。所以，多觀察敵人的性質，盡量地以自己受到最少傷害的方法來打倒對手（像是以弓箭或寶珠從遠距離攻擊），便成為戰鬥時最重要的課題。

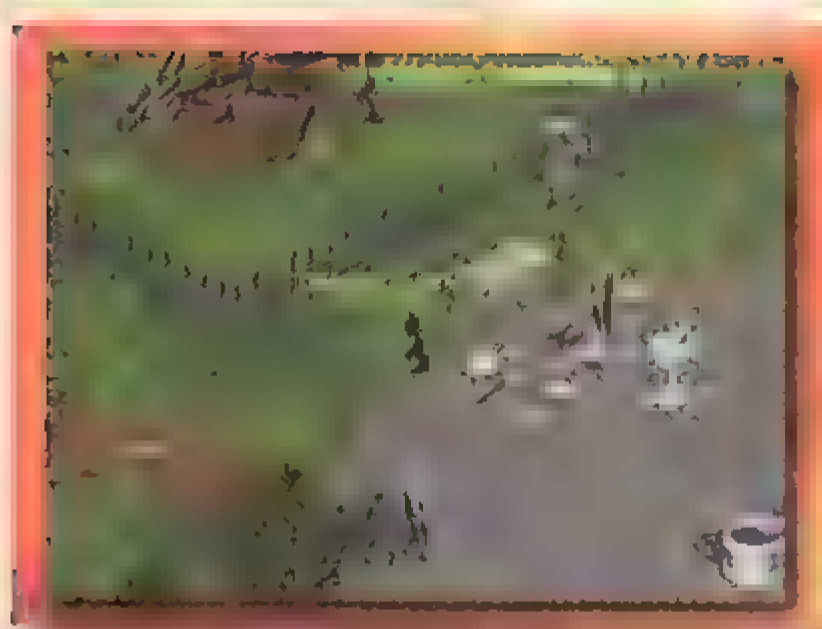


▲菲莉亞……在這個村莊中……

大大小小的事件插曲

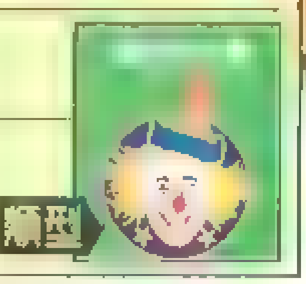


在探險的途中，總少不了一些小插曲來橫亙整個劇情，諸如找人、幫忙農場收割等等，當然，若是遇上了以大欺小的情況時，主角也得適時地跳出來主持正義一番，說不定還會因此獲得村民們的好評哦！還有，隨著劇情的進展，村裡還會舉辦一年一次的大拍賣盛會，在這會場上，會發生許多令人意想不到的有趣事情，甚至還有機會和菲莉亞約會哦！這可是增加與菲莉亞的親密度之大好機會，相信玩家一定會很期待吧！



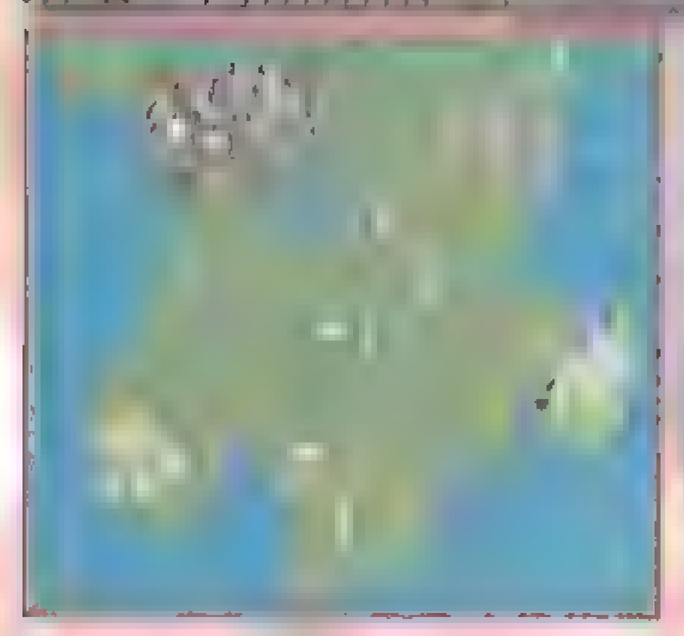
神鬼戰士

原名為「神鬼戰士T4C」，以「……」的網路遊……



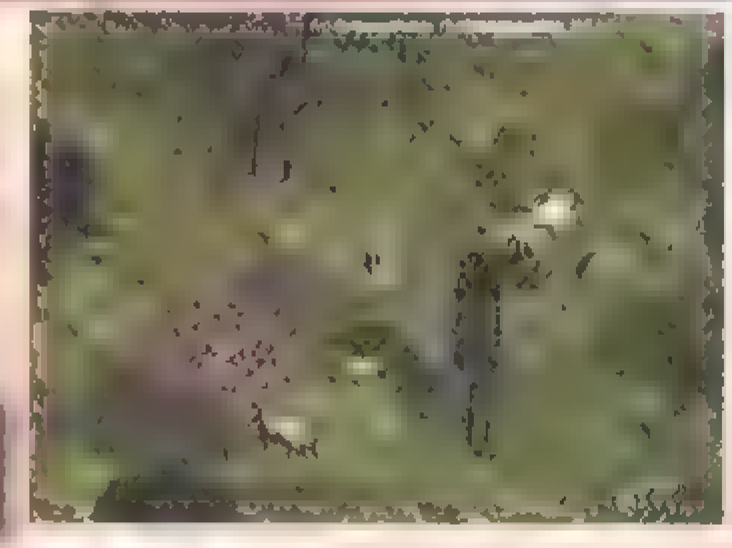
國外發行／…com
國內發行／華義國際
機種 …
記憶體 …
操作 …
類型

3D立體世界－歐西雅



在T4C的世界－Althea（歐西雅）廣達8千多萬平方呎的3D立體世界中（地圖還會增加……），有精雕細琢的城市……、狂野未開化……有複雜多變的島嶼。但是玩家大可放心，……設計……Diablo（暗黑破壞神）及Ultima Online（線上……）……，新手不需擔心……操作，……遊戲的樂趣。

自動戰鬥系統



線上遊戲經常會發生戰鬥時，發生無法和伺服器端同步的嚴重狀況，稱為LAG。無論哪款線上遊戲都會遇到這致命問題。為了避免LAG問題，T4C特別設計了自動戰鬥系統。戰鬥時，伺服器主機就會將主動將人物設定自動戰鬥狀態，……下戰鬥指令，人物就會主動進行戰鬥（包括攻擊法術……）……下，人物也會繼續完成目前的戰鬥。

PK系統設定



T4C和其他網路遊戲一樣，允許玩家攻擊其他玩家，但是T4C可以做更細膩設定，使得PK可以達到公平性，伺服器有一種PK限制設定（由網路管理員設定），第一類是最低等級PK門檻，可以設定在……等級後的人物才可以進行PK，本設定不只是限定PK資格，同樣也限定被PK資格，若等級太低的話不會受其他玩家PK，這種設定特別是針對新手玩家，可以保護他……，……大肆攻擊其他……，……可不……



第一種是PK對象的等級限制，由伺服器可設定在幾級的範圍內才可進行PK，若伺服器端設定是5級範圍內PK的話，若玩家的人物是9級，則玩家只能挑戰最高14級，最低5級的對象，這樣……在公平的狀態下……

目前唯一中文化歐美角色扮演遊戲



……目前仍持續在研發並創造出新的……線上遊戲，玩家……遊戲的魅力所在。

美少女手札

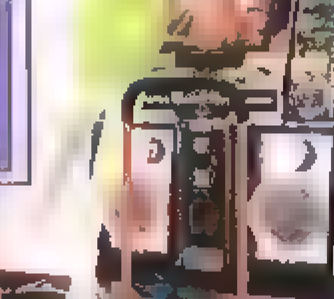


預定 **6月** 發行　（體驗）（展示）（桌布）

設計公司／歡樂家庭
發行公司／明日工作室

- 機種：Pentium-166
- 記憶體：32MB
- 操作：M、K


類型



《美少女手札》是一款近年來較少出現的少女養成類遊戲。不同於以往的同類型遊戲，在本遊戲中簡化了許多日常生活的瑣事，讓玩家能更專注於小女孩的成長過程以及個性人品的培養。在遊戲中玩家能盡情的享受遊戲的內容和思考小女孩人生成長的規劃性，不過呢不努力可是不行的，畢竟要教育一個小孩，可不是件容易的事。

心理測驗決定初始屬性

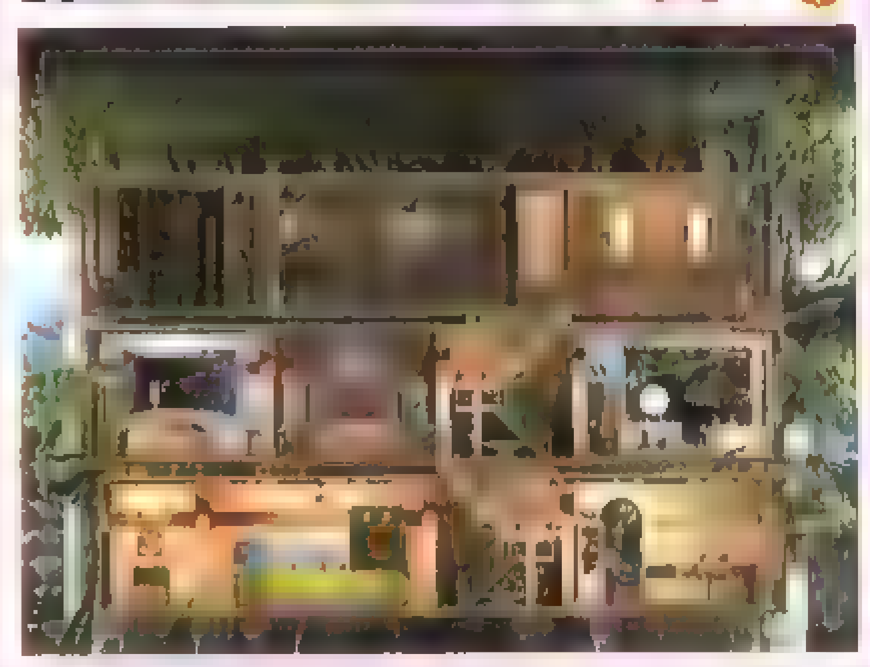
遊戲一開始會有一個心理測驗，可以測驗出玩家內在的性格，而這些測驗將會直接影響到小女孩的各種屬性。遊戲中玩家要扮演小女孩的保姆，在一個擁有各式家電的樹屋中負責照顧小女孩的生活起居。此外，玩家還必須利用房子裡的各式休閒器材來教導並培養小女孩的興趣，譬如鋼琴，書法，繪畫等。記住！兒童時期的小女孩具有很強的學習力與感知力。此時玩家不僅要照顧好小女孩的生活起居，還必須要開始教導與培養小女孩的人格與性向，你的一舉一動可是會影響小女孩的未來的，可千萬不要讓他輸在起跑點上喔！


遊戲一開始的性向測驗

風格獨特的樹屋場景

這款遊戲中的主要場景，是一個設計非常特別的小樹屋，玩家必須在這裡照顧好小女孩的生活起居。樹屋的造型就像是一個高級別墅，一共有三層高，裡面不僅有各式各樣不同功能的房間，而且設備齊全，整個房屋的造型風格十分特殊，各式各樣的家具擺飾更是維妙維肖喔！在這個樹屋中，玩家可是有很多事要去做的，比如說隨時保持冰箱裡食物的充足、陪小女孩一同打掃樹屋等、利用房子裡的各式休閒器材，來教導並培養小女孩的興趣等等。


小女孩的飲食是很重要的


樹屋的全景，很富麗堂皇吧

精彩結局檢驗成果

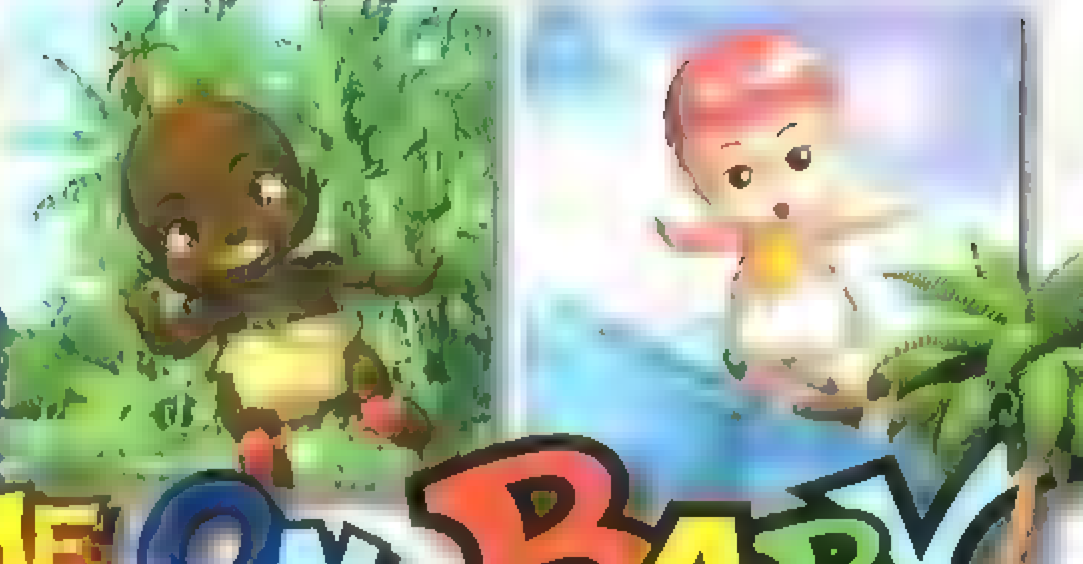


遊戲中小女孩除了擁有相當真實的心情系統之外，與玩家之間的互動性也是相當重要的。如果彼此的互動性高的話，小女孩比較會聽從玩家的命令。相反的，如果彼此的互動性低的話，小女孩可也是很叛逆的哦！

當小女孩長大開始上學之後，遊戲也就會告一段落了。此時，玩家可以看到小女孩長大以後的發展，比方說會變成音樂家、舞蹈家、歌星、甚至立委等，共有20幾種的不同結局。至於是不是變成玩家最想要看到的結局，那就看看在他的幼年時期，到底有沒有打好基礎了！





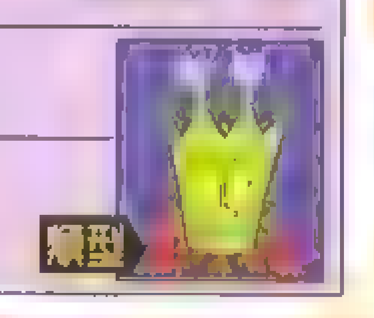


COME ON BABY

預定 7月 發行

國外發行／Expotato
國內發行／華義國際

- 機種：P-500
- 記憶體：64MB
- 操作：M



一家即將香倒閉的奶粉公司，決定破釜沉舟舉辦一場寶貝的競賽來挽回頹勢，沒想到卻意外的引起全球的迴響，來自世界各國的寶貝們都前來參加，最後剩下六名選手，將要爭奪高額獎金的總冠軍。

超cute尿布寶寶

come on baby的主要角色是平均年齡2.3歲的寶貝們，有來自韓國的金重鍾、英國的里奧那多、日本的沙西米、台灣的番仔、非洲的黑酐仔以及不知出生地的岡市，他們來自世界各地，身上裝備了兩項標準配備－尿布及護膝，為了爭奪總冠軍的殊榮，無不使出渾身解數。





雖然每個寶貝的能力值各不相同，但是透過不同型式的競賽，各自發揮專長之處，來挑戰自己的對手。例如黑仔速度最快，他將會在百米賽跑項目致勝的機會較大，而年紀最小的中國寶貝，力氣小，但是敏捷度及智慧都較高，因此在平衡項目及舞蹈項目較佔優勢。



十二種特殊競賽

come on baby中總共有12種競賽內容以決生死，但你可別以為寶貝們所競賽的是一般的遊戲，由於嬰兒的肌肉及骨骼發育尚未完全，不能做過多的重量訓練，因此他們的競賽都是非常特別的！



遊戲的競賽內容包括有：百米狂衝、跳跳樂、章魚燒、還我漂亮拳、急速肉球、追殺蜀雷拉、嘿咻用力划、茲茲！有電、甩犀牛、空中平衡賽、大海逃脫術、強力跳遠等，每一項比賽都考驗著寶貝們的反應、速度及力氣，以「含血量」來顯示寶貝們目前的狀態，宛如蠅量級的快打旋風，保證讓你在遊戲過程中呼天喊地、大叫大笑！





厭倦了複雜而令你電腦發呆的3D畫面嗎？come on baby承襲了大型機台親切鮮豔的3D畫面之外，由於遊戲的進行非常容易，使你能進行享受遊戲中逗趣可愛的畫面，並且在不延遲的第一時間擊垮對手，比較起龐大而配備需求度高的艱深遊戲，come on baby將是所有不分大小、男女玩家們，最家庭常備的好遊戲！









絕地反擊

Westwood最具野心代表作



12月



國外發行：EA
國內發行：美商藝電
機種：未定
記憶體：未定
操作：未定



類型 角色扮演

W[illegible]劃在年底推出以太空為背景的巨型多人共玩角色扮演遊戲「絕地反擊（Earth and Beyond，暫譯）」玩家這次可以在銀河裡的[illegible]個地區冒險，絕地反擊[illegible]數千名玩家[illegible]EA.com上[illegible]，它將是Westwood創業以來[illegible]的代表作品。

[illegible]世[illegible]類進步到能[illegible]系間旅行[illegible]便迅速地發展成三個獨立的團體，分別是善於經商的Terrens、好戰的Progen，以及喜歡探險的Jenquai。而其中一個團體Jenquai發現一個能通往其它星球的星際之門，但害怕這種新的旅行模式會被拿來作為軍事或經濟目的，因此決[illegible]不給Terrens跟[illegible]聯合另一個團體Pro[illegible]gen中奪取星際之門的控制權[illegible]星際戰爭就此爆發，從此之後，更多的星際之門就陸續被發現。

量身訂製的動態任務產生器

在遊戲中，每個星球都是完全3D的物件，將會隨著日夜循環而變化，玩家將擔任所屬太空船的艦長，但為了平衡角色的類別，遊戲會禁止特定的類別在其船艦上裝置某些武器。你在遊戲中將遭遇外星人的威脅，會遇到無情的戰鬥，會經歷激烈的貿易競爭，會體驗新的發現，會接受危險的任務，會和其它對手進行策略聯盟，會[illegible]到外交挫折，更會經歷一場讓您難忘的史詩性戰役。

你可以在遊戲中使用太空基地[illegible]也會出從其它太空[illegible]的東西，換取自己需要的零件，另外[illegible]





[illegible]態任務產生器[illegible]而賦予任務，所以如果你是一位肉腳商人，它是不會給你高階的戰鬥任務。

扮演三大種族的任一種角色

玩家將在遊戲中選擇扮演三大種族中的任何一種角色，種族的選[illegible]但類別（Class）的選擇[illegible]小部份而已。因此，一位Progen貿易商可能是一位像Jenquai戰士[illegible]戰士，玩家在遊戲裡可駕駛一[illegible]太空船在銀河探險，每一艘[illegible]它將會自動改良。



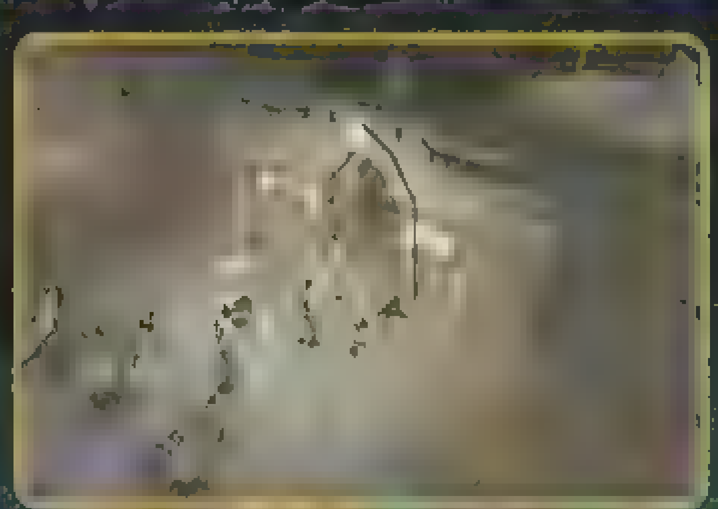
地城殊死戰
Dungeon Siege

地城殊死戰(Dungeon Siege，暫譯)是一套含有即時戰略成份的動作角色扮演遊戲，也是曾製作橫掃千軍(TOTAL ANNIHILATION)的Chris Taylor之最新作品。

預定發行	未定
國外發行	Microsoft
國內發行	微軟
機種	未定
記憶體	未定
操作	[illegible]



角色行為決定隊伍發展



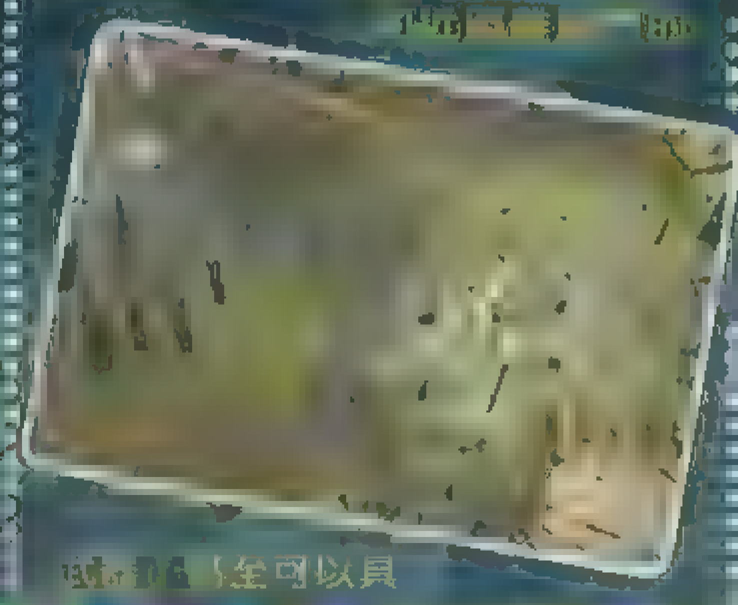
據說，從前有一個名為石橋(Stonebridge)的小鎮，是由Ethan Stonebridge所建立，而這個小鎮正是玩家的冒險起點。遊戲中，玩家必須沿途僱用八個人來組成隊伍，當玩家講求遊戲的效率，或許您的隊伍只需要四到六位角色也可以成行。遊戲採取技能制的方式，隊員將可以學會各種技能，當玩家在戰鬥使用技能，近身戰鬥、近距離戰鬥或法術時，角色的能力會隨著戰鬥的勝利而自動地增加。

直覺性介面

[illegible]，玩家可以任[illegible]元素的位[illegible]

[illegible]組不止[illegible]的隊伍成員而已，可以有戰[illegible]把這[illegible]在地上，設為群組[illegible]已設定後的隊形[illegible]

的[illegible]儲存，角色可以同時[illegible]



[illegible]全可以具[illegible]

[illegible] Siege [illegible] Giants)[illegible]

與眾不同角色再生設計



遊戲的多人共玩模式除了包括單人戰役的傳統遊戲(Traditional Game)外，第二種是稱為小型遊戲(Short Game)的模式，其特色是遊戲持續二十分鐘至數小時，它結合了搶旗遊戲，同時也加入包括殺死魔法師(Kill the Sorcerer)的多種遊戲模式。

在許多遊戲中，當主角戰死時，遊戲就玩完了。但在本遊戲裡，當您的角色之健康值減至零時，他們會躺在地上，並開始再生(regenerate)，角色會持續地復原，並稍微恢復法力，這種情形下，他們才有能力進一步治療，或者喝下魔法藥水。如此一來，玩家根本不必大費周章地來返於鎮城內，來設法讓角色康復。



寒夜追緝
Neverwinter Nights



以地下城與龍為基礎

自從BioWare所設計的角色扮演遊戲寒夜追緝（Neverwinter Nights，暫譯）在去年首度促露以來，便成為玩家引頸期盼的遊戲之一。

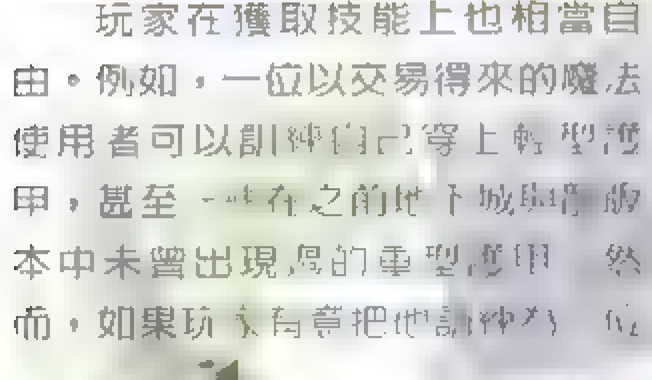
這套已經耗費BioWare四年時間的遊戲是以「地下城與龍」為基礎的角色扮演遊戲，故事是發生在劇情相當豐富的被遺忘的國度裡。遊戲將允許玩家使用[illegible]的工具，[illegible]的地下城[illegible] Dungeons & Dragons 的[illegible]。

[illegible]

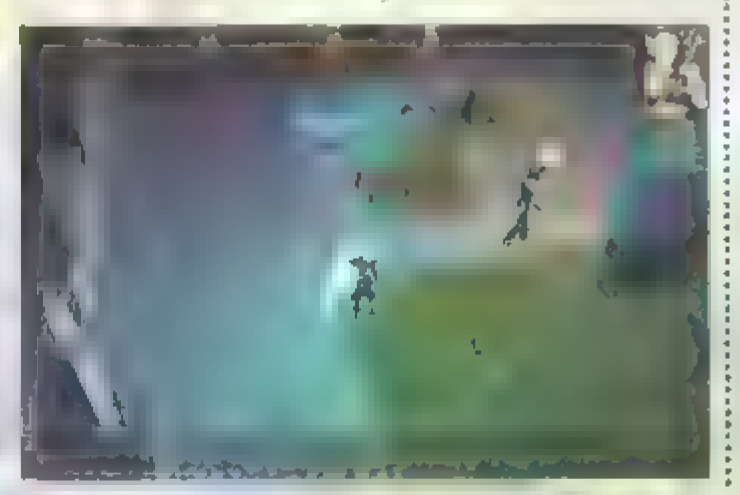


的規則[illegible]自己的英雄。玩家可以選擇開始學取經驗的角色，也可以利用角色面版，選擇各種來自地下城[illegible]的特殊職業，不必大費[illegible]才能找到自己想要的人物，因為第三版的地下城與龍的角色創造系統相當有彈性。

二十多個劇情讓玩家挑戰



玩家在獲取技能上也相當自由。例如，一位以交易得來的魔法使用者可以訓練自己穿上輕型護甲，甚至一些在之前地下城與龍版本中未曾出現過的重型護甲。然而，如果玩家有意把他訓練為一位戰士，也[illegible]成為[illegible]大師的[illegible]。相較之下，同等級的[illegible]人者雖然不能全副武裝，但他可以加強施法能力，給敵人最大傷害，或者減少旅人所需的時間。



在單人遊戲中，玩家在遊戲一開始將扮演一位毫無經驗角色，須在城內經過指引完成訓練後才能展開任務。當時，城中受到瘟疫肆虐，死亡無數。倖免於難的玩家將被賦予重任，協助居民找出病原，以及治療的良藥。這項任務將帶領玩家進入遊戲所設定的二十多個劇情，每一個劇情都要好幾個小時才能玩完，遊戲裡的戰役甚至至少需要六十個小時以上才能打完。

戰鬥的困難度會自動調整



在BioWare所推出的角色扮演遊戲當中，有一個特點就是玩家在戰役中可以選擇單獨或以多達五人的隊伍來對抗，在寒夜追緝中當然也不失這個特點，但遊戲戰鬥的困難度會自動調整，例如，如果你隻身遇到妖精，同時你是一位低階的角色，你很可能只要解決一群妖精便可；如果你的能力強一點，或者你有來自其它人類玩家或電腦控制的角色協助，你要打的敵人可能就多了些；如果你是一位相當強的人物，那麼妖精可能還會結合其它怪物來對付你，這些怪物有些還會以法術來攻擊你。



小燕子決戰大富翁

■設計公司：飛拓
■發行公司：華彩軟體

●益智／Pentium 166／32MB／499元



這款遊戲是以著名連續劇『還珠格格』的角色為主角所設計的大富翁遊戲。不過它可不是一個單純的益智遊戲而已，遊戲的設計還融入了角色扮演、冒險等元素，使得玩起遊戲的樂趣增加了許多。遊戲中平常在電視上的主角們化身為遊戲人物，不論在造型上、服裝上都有些許的神似，再加上奇幻的劇情設計及幽默的對白，令玩家們玩起來常有會心一笑之感。

月球計畫(The Moon Projec)

■設計公司：
■發行公司：華義國際

●即時戰略／Pentium200／64MB／980元

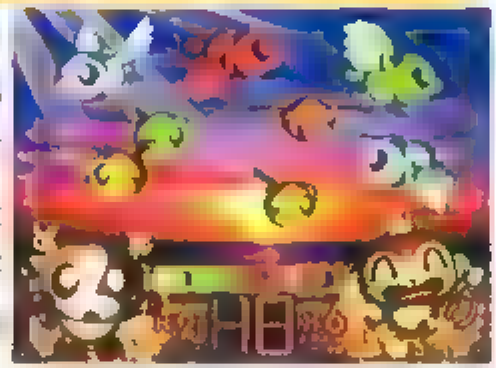


月球計畫是款以月球為背景的即時戰略遊戲。遊戲中的時間是會流動的，日夜會不斷的交替，且作戰效果也各有不同；遊戲還有真實環境的物理系統，玩家將可在遊戲中感受到風沙吹拂在臉上的感覺。此外由於整個遊戲都是即時3D的架構，遊戲中的視角可以隨玩家任意切換，在視覺效果上加強了不少，絕對令玩家滿意。

卡哇伊大作戰

■設計公司：龍愛科技
■發行公司：龍愛科技

●益智趣味／Pentium-200／32MB／299元

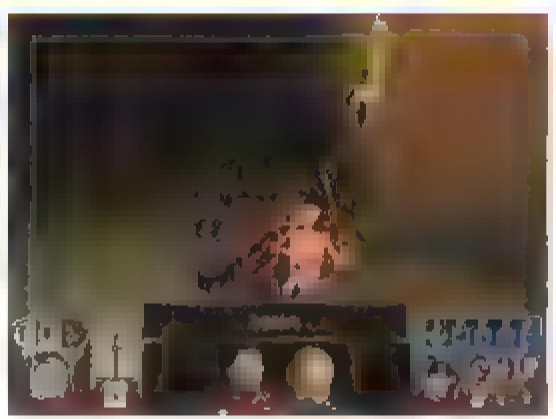


您有看過拿著香蕉或秋刀魚當武器的敵人嗎？您曾遇到你捨不得打死的敵人怪物嗎？在這款『卡哇伊大作戰』裡面，集合了許多膾炙人口的遊戲，內容豐富，強調的是絕無血腥暴力且溫馨有趣的益智遊戲，保証一定讓你玩了還想再玩、愛不釋手。除了幾個主角很卡哇伊外，如果有購買『勇者泡泡龍3』的話，還可以選擇泡泡龍裡頭的人物來進行遊戲喔！

吸血鬼之惡夜獵殺(Vampire)

■國外發行：Activision
■國內發行：第三波

●角色扮演／PentiumII-233／64MB／1490元



這是一款擁有撲朔離迷的精彩劇情的角色扮演遊戲，玩家在遊戲中所扮演的主角原是一位熱愛光明的人類武士，後來卻變成了令人恐懼、敬畏的吸血鬼，並且開始以這個邪惡的身份展開冒險。不同於一般的角色扮演遊戲，在這個遊戲中並沒有所謂的等級之分，而是要從與居民的對話、戰鬥及任務中獲得許多的經驗點數，並以此來增進自己的能力。

決戰王朝

■設計公司：HQ team
■發行公司：

●即時戰略／Pentium-150／32MB／560元

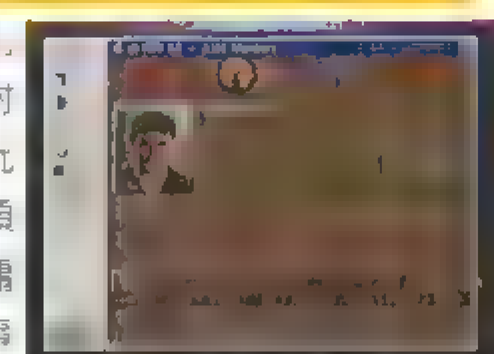


決戰王朝是一個以中國、韓國、日本三國發生的戰爭為背景的即時戰略遊戲。它的歷史背景就是唐太宗北伐高麗的事件，因為日本侵略韓國，而高麗向唐太宗求救，因而在朝鮮半島本土掀起一場中日韓三國大戰。這款遊戲是出自於韓國HQ製作組之手，在背景的安排下，他們把中日韓三國最厲害的人物，最精采的情節都導入這款遊戲裡面，讓玩家和他們一起攻城掠池，馳騁江洋！

鐵血聯盟2-傭兵任務(Jagged Alliance2-Unfinished Business)

■設計公司：
■發行公司：大宇資訊

●戰略／PentiuII 266／32MB／599元



「鐵血聯盟2 傭兵任務」是一個傭兵團受雇對抗殘暴政府的戰略遊戲。玩家便是扮演這個傭兵團的領導者，因此在資金周轉、傭兵調度與鍛鍊等方面的事宜，都得由玩家親自一手包辦，可以說是加入了一些策略經營的成分。此外，遊戲中的NPC將會提供線索、販賣物品給玩家，或是加入傭兵隊伍。這樣的設計使得遊戲的角色扮演氣氛也十分濃厚。

職棒大聯盟2001《Baseball 2001》

■國外發行：Microsoft
■國內發行：第三波

●運動／PentiumII-233／64MB／1050元



這是款將帶給你全新不同感受的棒球遊戲。遊戲中不僅要試試您在大聯盟球場上的球技，而且也要挑戰您的經營手腕。您想怎樣參與大聯盟棒球？是看自己最喜愛的強打者大棒一揮將球擊出全壘打牆外，還是當個一手料理球隊事務，運籌帷幄的球隊經理？在遊戲中您無需選擇，因為您必須同時面對複雜的球隊行政以及球場上的激烈賽事。

職業越野賽2001(Pro Rally 2001)

■國外發行：Ubisoft
■國內發行：

●競速模擬／PentiumII-333以上／64MB／890元



「職業越野賽2001」堪稱有史以來最極致的越野賽車模擬遊戲。在遊戲中對車輛運動特性及物理反應的處理都非常真實；每部賽車都由超過1600個多邊形組成，在賽道上，依據撞擊力道及撞擊位置，相對應的車身各部位也會因而受創甚至脫落。另外多重攝影機角度功能，能完整地重現比賽中的精采表現。其中"導演"角度還能呈現出宛如電影般的流暢畫面。

銀河英雄傳說VI

●戰略／Pentium 166／64MB／850元

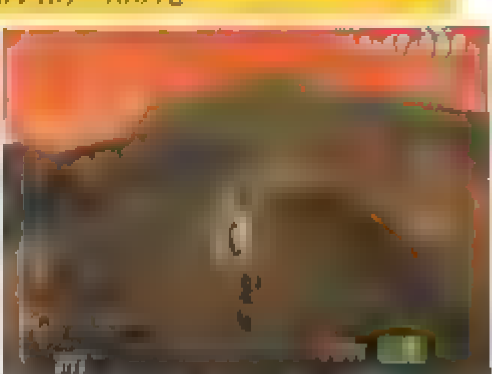
這款遊戲，是改編自有名的日本科幻小說『銀河英雄傳說』的遊戲版，已經堂堂邁入第六代了！在這一代中除了界面和許多系統上有明顯的進步外，玩家還能選擇戰役，然後選擇同盟軍或是帝國軍來進行遊戲，進而可以改變這些星域會戰的勝負。此外最大的突破，就是這一代已可透過網路進行2～6人的連線對戰了！玩家將可以和朋友在宇宙中共同率領艦隊戰鬥。



好膽嘜走（No Escape）

●動作射擊／PentiumII以上／64Mb／950元

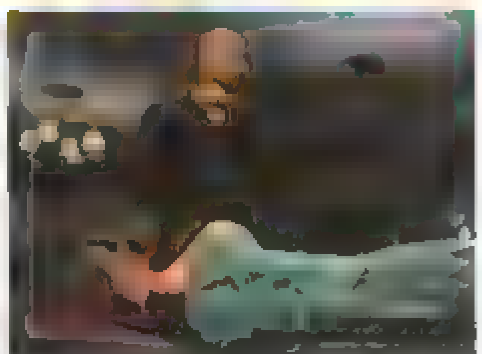
這是一款類似荒島生存競賽節目「我要活下去」的遊戲。遊戲中玩家將參加一個高收視率的競賽節目「無路可逃」，在二十個景觀各不相同的迷你星球中，進行一連串的競賽，參賽者的目標就是盡可能收集金錢，聚集最多的優勝者即可以得到巨額獎金。遊戲中共有七種遊戲模式，只要是熱愛射擊遊戲的玩家都可以駕輕就熟。



吸血鬼德古拉之最後聖殿（Dracula II）

●冒險／Pentium 200／32MB／850元

繼承前作「吸血鬼德古拉」的風格，在這個遊戲中，依然充滿了許多緊張懸疑的劇情，來感動玩家的心。較一代更進步的是，在這個新的遊戲中增加了超過十個以上的吸血鬼，也增加了4個全新的3D世界、20個地點、及超過40個冒險的場景製作。遊戲長度長達25小時，更有一般更驚險的設計，即將挑戰玩家的膽識，把吸血鬼永遠封印在地獄之門吧！



津波2265中文版（Tsunami 2265）

●動作／PentiumII-350／128MB／750元

日式大型機甲曾經是許多人從小的夢想。「津波2265」就是一套以第一人稱射擊的角度，駕駛著大型機甲進行作戰的動作類遊戲。遊戲中共有17個不同造型的大型機甲，透過簡單靈活的操作方式，與各式無堅不摧的強大火力，讓玩家徹底享受大型機甲的超快感。與其他遊戲中人物的互動也是遊戲的重點之一，互動將會產生不同的結果，當然，也影響了遊戲本身的進行，甚至有意想不到的劇情進展喔！



真愛客碼2（Replay2）

●冒險養成／Pentium 100／16MB／750元

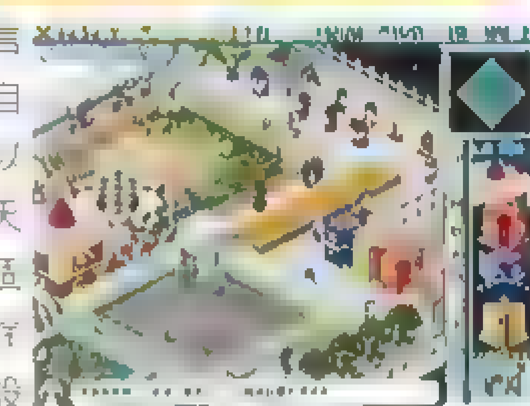
真愛客碼2承襲了前作的浪漫風格，整個遊戲是以男女的戀愛故事為主，遊戲中會有六位既有個性又美麗的美少女登場，而玩家所扮演的男主角，就是在這六個女孩中，選擇一位追求並成為戀人，與她共譜千禧戀曲。不過在遊戲中主角除了要在特定地點與這些女孩相遇，並慢慢培養感情外，也需要注意養成自己的能力，唯有符合這些女孩的條件，才能成功達到目的。



動物天堂（ANIMAL PARADISE）

●策略模擬／Pentium 200／64MB／599元

喜歡逛動物園的人相信有很多吧！如果能自己開個動物園，那就可以每天看個夠了。「動物天堂」就是提供你這樣一個機會的遊戲。在遊戲中除了飼養一般動物外，更設計了特殊情節，只要你的資金充足並聘請研究人員研發成功，你的動物園將可養出大家都沒有的動物，像是恐龍、長毛象等等絕種生物，將會出現在你的動物園中。



奪寶奇謀中文版（Curse The Eye of Isis）

●冒險／Pentium 133／16MB／990元

「奪寶奇謀」是以羅浮宮為故事場景的遊戲。玩家在遊戲中扮演秘密探員，前往羅浮宮探索神秘事件，卻發現自己捲入一樁跨越數世紀的陰謀。玩家必須穿梭時空，收集各種物品，解開最後的詛咒，才能拯救世界免於毀滅。遊戲採用最新的3D技術，玩家到達定點時，可自由地向四週觀看；雖然前進的路線有限制，但是在每個場景中所看到的影像都極為真實，令人懾服。



銀河生死鬥2（Tribes2）

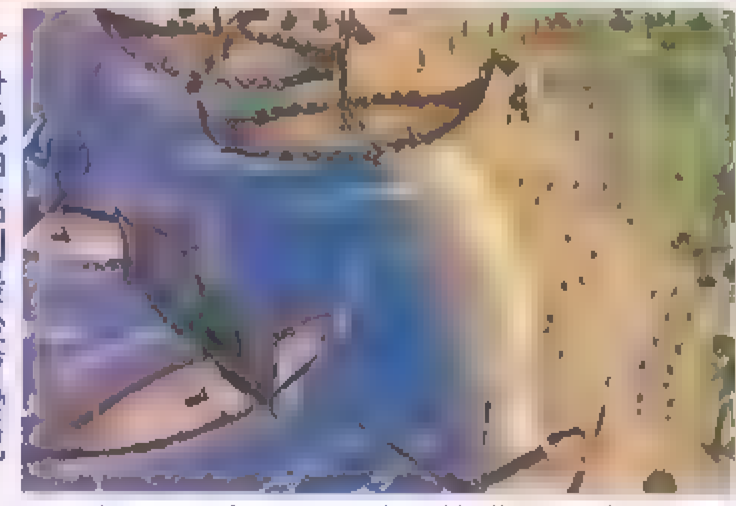
●動作／PentiumII-333／64MB／1200元

連線動作遊戲尚未如今天一樣社遍全球時，銀河生死鬥就以成功的「組作戰模式成功開闢另外一個遊戲戰場」，快速的作戰節奏，強調團隊分工的概念，讓全球的玩家及媒體發現了另外一種遊戲方式。「銀河生死鬥二」仍將延續前一代快速作戰及分工的概念外，多達50個以上單兵共同作戰，不管是電腦AI控制或是由真人控制，在巨型地圖的大規模會戰將是遊戲中最大的看頭之一。





Ensemble Studios的下一個作品



▶世紀神話到最後會變成世紀帝國三嗎？

知名即時戰略遊戲世紀帝國系列的締造者Ensemble Studios目前[illegible]代號為RTS III的即時戰略遊戲。據了解，RTS III將被Ensemble Studios取名為世紀神話（Age of Mythology，暫譯），遊戲將採全新的3D引擎－BANG！

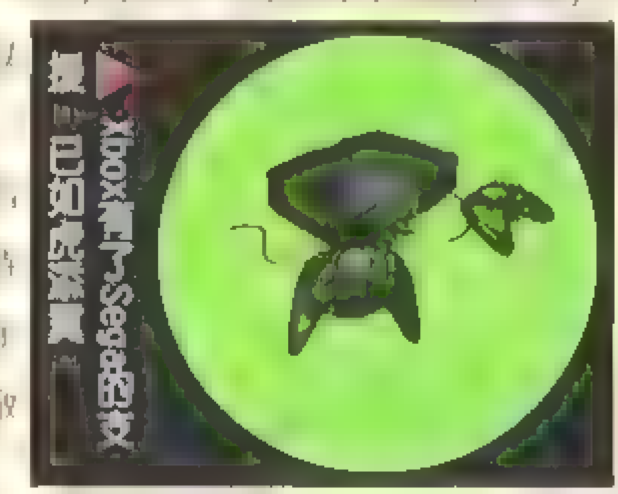
目前還在改良的遊戲引擎－BANG！，是和世紀帝國二同時著手設計的。由於遊戲的單位將是3D，因此性能表現的難度會高一點，但Ensemble Studios表示BANG！不會讓玩家失望。

Ensemble Studios的業務執行長Tony Goodman表示：「RTS III遊戲仍保留世紀帝國系列的遊戲特色，並加入一些新的且更刺激的點子，例如讓神的攻擊力更強大，多加入一些包括巨人、獸人與飛行單位等虛幻的生物單位。至於世紀神話的遊戲背景，將以歷史或科學杜撰為主，甚至它在最後是否會被冠以「世紀帝國三」上市，Tony Goodman暫時不願透露，有興趣的玩家記得多留意本刊的相關報導。

Sega將為微軟Xbox操刀

微軟與Sega日前[illegible]Xbox[illegible]Dreamcast[illegible]Xbox[illegible]Sega[illegible]Xbox[illegible]Jet Grind Radio Future[illegible]、Sega[illegible]Sega GT[illegible]及[illegible]（Panzer Dragon，暫譯）[illegible]

[illegible]Sega[illegible]Dreamcast Technology[illegible]DC[illegible]了微軟外，Sega還計劃為SONY及任天堂等遊樂器系統業者，及Palm等手持式裝置廠商生產遊戲軟體[illegible]PS2[illegible]軟體，SEGA將於2001年8月[illegible]



▶Xbox有了Sega的支援，已如虎添翼！

藍芽不登牙 Windows XP暫不支援

看過金城武廣告那支手機拿完就跑？沒錯，它就是無線傳輸技術Bluetooth的產品[illegible]除了可應用在行動無線通訊外，也可應用在個人電腦的無線傳輸上[illegible]產品價格[illegible]市場發展[illegible]

微軟亦於目前表示，下一代視窗作業系統XP，將不支援藍芽技術（Bluetooth），[illegible]程度的影響。微軟指出，由於藍芽軟硬體產品並不普及，[illegible]微軟所期望，若將其放在視窗XP中，將無法滿足使用者的要求，但微軟仍表示，[illegible]藍芽產品被廣泛接受，視窗XP仍[illegible]推出支援藍芽的軟體。

目前Windows XP的英文版進入Beta2的測試階段，中文Beta2[illegible]進行，[illegible]推出。微軟指出，Windows XP與微軟Microsoft .NET[illegible]的作業系統



戰慄時空六月引爆藍色殺機



▲ 魔域幻境二將於明年初上市

Sierra On-Line和Gearbox Software日前共同宣佈將於六月份推出戰慄時空（HALF LIFE）的最新任務片藍色殺機（Blue Shift，暫譯）

據了解，藍色殺機將讓玩家探險黑色台地研究設施（Black Mesa Research Facility）。在單人遊戲中，玩家將扮演安全守衛的角色，與在母片中出現的戈登[illegible]，為自己和研究設施內的同僚生命奮戰，對抗無數的威脅。

藍色殺機內將支援[illegible]人的多人共玩[illegible]據[illegible]資料片還將收錄包括戰慄時空之反對勢力等其它兩套已出版的任務片，並改良遊戲內的武器與角色。

另外，在[illegible]魔域幻境也是其中的[illegible]據了解，設計公司Epic[illegible]魔域幻境二（Unreal II，暫譯）[illegible]還加入許多新的點子，另外它也支[illegible]域及網際網路連線遊戲。這套遊戲預計在2002年第一季上市。

飛行模擬2002專業上市

微軟[illegible]飛行模擬2002專業版（Flight Simulator 2002，Professional Edition，暫譯）的遊戲[illegible]該公司[illegible]Bruce Williams表示，「飛行模擬2002是飛行模擬[illegible]改良版，遊戲中特別改進了戰鬥飛行模擬[illegible]，[illegible]在[illegible]的瞬間，[illegible]流及氣體膨脹的效果。」

[illegible]747-400[illegible]機，[illegible]Cessna 172S Skyhawk，[illegible]世界[illegible]大樓、[illegible]、農[illegible]、樹木[illegible]



▲ 想模擬開飛機的樂趣嗎?有飛行模擬2002就對了。

遊戲裡的天空將因遊戲自動產生的的空中交通，而顯得更加擁擠，玩家可以從模擬空管員獲得飛行協助，但起飛和降落仍需獲得許可才行。

和之前的系列遊戲一樣，飛行模擬2002專業版也提供多人共玩，讓玩家透過區域網路或網際網路和同好一起分享遊戲的樂趣。遊戲裡另一個特別值得一提的特色是，遊戲裡多了一位指導員（instructor）。在指導員塔台這個介面中，遊戲允許玩家監看多達八位的飛行模擬飛行員，並可以改變氣候和其它系統。

超強任務片 讓您玩個夠

消[illegible]Westwood[illegible]紅色警戒二[illegible]任務片[illegible]Command & Conquer Yuri's Revenge[illegible]紅色警戒[illegible]任務片[illegible]紅色警戒[illegible]Westwood表示[illegible]任務片，遊戲裡囊括了新單位、新戰役、以及包括新型合作戰役的新的多人共玩設計

Westwood宣佈紅色警戒二將推出任務片

除了尤利的復仇外，由Sony Online Entertainment所推出的線上巨型多人共玩角色扮演遊戲無盡的任務，也即將推出任務片魯克林黯影（Shadows of Luclin，暫譯）[illegible]任務片除了提升遊戲的設計外，裡面也加了一座新城市做為[illegible]另外，遊戲也將加入[illegible]魯克林黯影預計在今年[illegible]推出



21:23:43
極道太保
給你三分
既然要混，就給我混出名堂來！
INTERWISE
INTERACTIVE

GIANTS
CITIZEN KABUTO

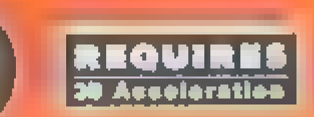
會說中文就有資格大聲

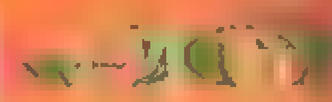
中文版







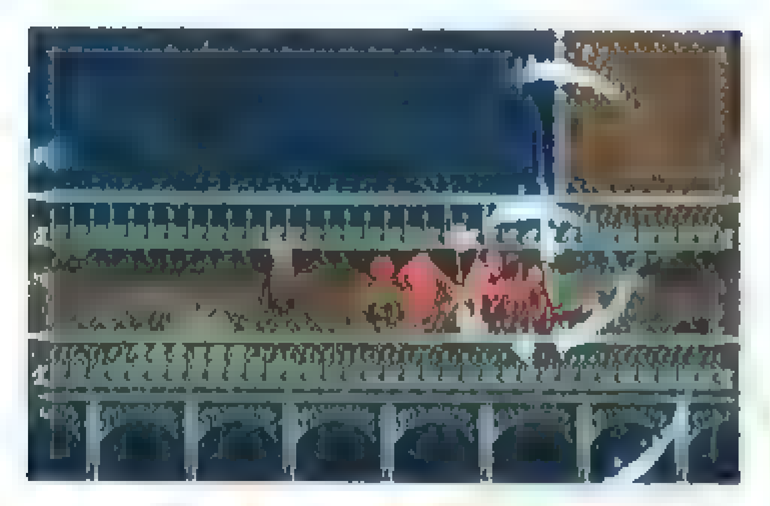






感動將持續至永恆～

●炫麗奪目的畫面特效





伊蘇系列遊戲中精采的畫面特效是行家一致推崇的！開啟寶箱的一瞬間散發出來的光芒、在黑暗的洞穴中指引道路的唯一光線、寒冷的暴風雪、留在雪地上的足跡；場景一換又彷彿置身於岩漿地帶的火柱上、周身熾熱的火焰幾乎烤焦皮膚；或在莊嚴的神殿中迴響起走路的腳步聲…一切切都宛如身歷其境，完全展現出圖像與音效完美的結合與演出

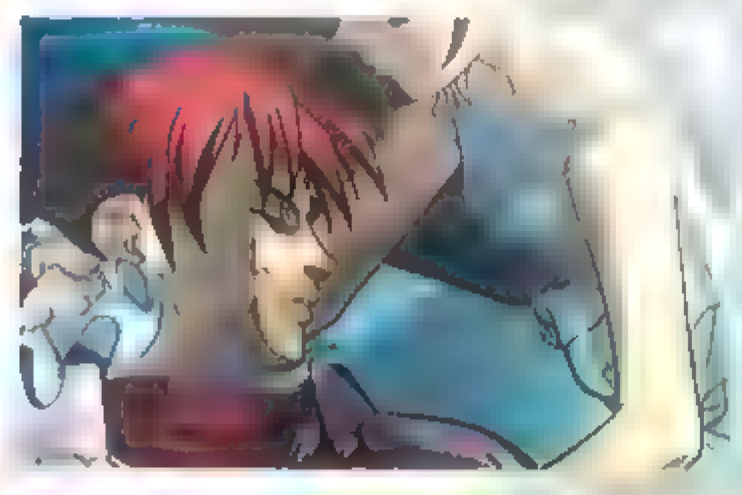
●勢均力敵的戰鬥系數、精采萬分的魔王對戰

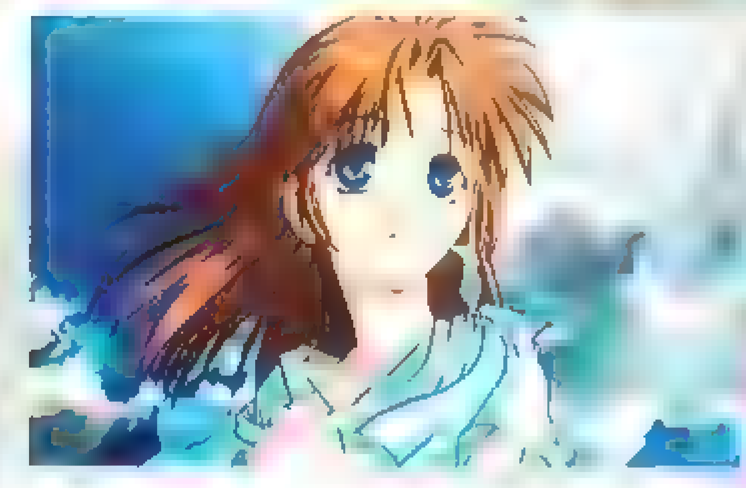




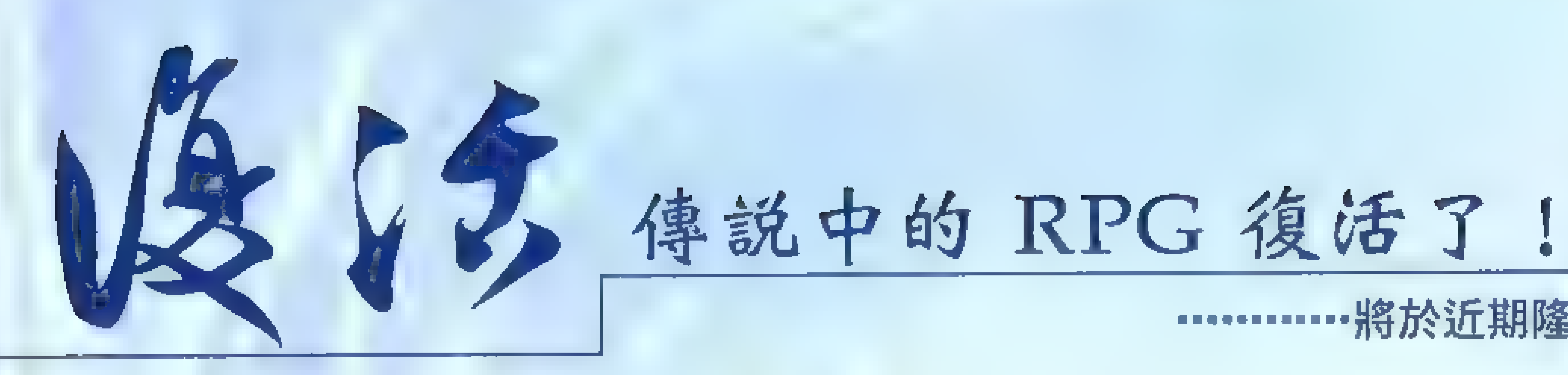
另外，伊蘇系列中最受歡迎的因素之一，就是故事情節中的魔王戰。第2集中加入了魔法要素，將戰鬥的驚險度及緊張程度提升至最高點，戰鬥場景的特殊效果令人讚嘆，有道是：「敵我存亡僅在一念之間，完美的實力平衡不容忽視」

●初次公開的新場景、最新加入的新事件





對於曾經玩過永遠的伊蘇的玩家都想要深入品嚐遊戲劇情。在本作中有著輕快的節奏、配合上「TO MAKE THE END OF BATTLE」以及全新的劇情，從高塔中飛出的光球、守候在廢墟的莉莉亞和掉落的亞特魯，，，。卡通動畫般的劇情、期待已久的冒險從此展開了。加上遊戲中新增了從未提過的預備事件，新的事件及全新的地圖，終於將「永遠的伊蘇II」完整的呈現出來了。







玩・家・獨・享

市面絕無販售超值贈品	永遠的伊蘇 II 首映電影欣賞
伊蘇・天空的神殿OVA（DVD光碟）：特典1	資格：只要預先訂購本遊戲光碟即可參加
YsII Special Collection（CD-ROM）：特典2	地點：DV8流行風尚餐廳（台北市敦化南路一段57號B1）
精裝手冊：特典3	時間：民國90年6月23日午後二時

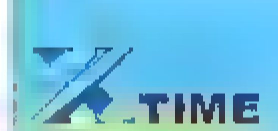
★ 好康首賣會：6/23有樂高雄建一店，遊戲便宜賣、還要送您精美贈品！

有樂網站http：//www.xtime.com.tw TEL：0800-017-756

★ 永遠的伊蘇 II 巴哈姆特網站熱烈預購中，詳情請至巴哈姆特網站。

巴哈姆特電玩資訊站 http://www.gamer.com.tw/







人氣十足、銳不可擋
爆鑽小英雄
Mr. DRILLER™
PC版爆鑽登場！
的落石！越來越稀薄的氧氣！
看「爆鑽小英雄」如何一鼓作氣潛入地底，
爆鑽一湧而出的彩色磚塊，挖掘深藏5000公尺下的地底神秘事件！
●操作簡單、容易上手
只需使用方向鍵及空白鍵，立刻讓你目不轉睛、鍵盤不離手！
完整收錄大型電玩版「Arcade Mode」，另外加上「Time Attack Mode」、「Survival Mode」二種模式提供多重挑戰
★Arcade Mode 朝設定目標進擊的模式
★Survival Mode 不停向下鑽挖的模式
★Time Attack Mode 指定時間內完成目標的模式
Inter Channel
協和國際多媒體股份有限公司
KING S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
客戶服務專線 0800 048 666
全省各電腦門市、連鎖書局、量販店、便利商店即將狂賣

人偶情緣 2

Chu!

空氣中迷漫的芬芳，是我思念妳的味道…









會是她嗎？

甜蜜小測驗，1分鐘量身訂做你專屬的她！

Yes →　　START　　No →

與其去照顧情人不如找個會照顧自己的情人？

Yes→1　No→2

1. 婚後希望另一半能做專職主婦？

Yes→3　No→4

2. 覺得凡事應由男方開口表達愛意？

Yes→3　No→5

3. 理性與感性相較，覺得自己較屬於感性派？

Yes→小橘　No→由娜

4. 和有主見、能力強的女孩在一起，令你感到愉快？

Yes→亞蕾莎　No→奈奈美

5. 覺得女孩子還是要留長髮比較吸引人？

Yes→瑪琳　No→瑪莉亞



小橘

主角青梅竹馬的同班同學，偷偷暗戀著主角，卻深怕告白後會破壞現有的關係
高中畢業後的夢想是成為幸福的新娘子！



由娜

游泳部的學姐，擁有游泳大賽中記錄保持人的實力，開朗愛笑，會出現大姐派作風，常拉著主角去唱卡拉OK



亞蕾莎

和主角皆為機械人偶社的活躍分子，個性活潑直率，喜歡和主角針鋒相對，一旦發生事情時卻又比誰都還要關心他喲，



奈奈美

比主角小一屆的學妹，胸前老是抱著一隻貓型玩偶，個性十分內向、害羞，不善辭令　但面對友善的主角，不知不覺慢慢地打開心防



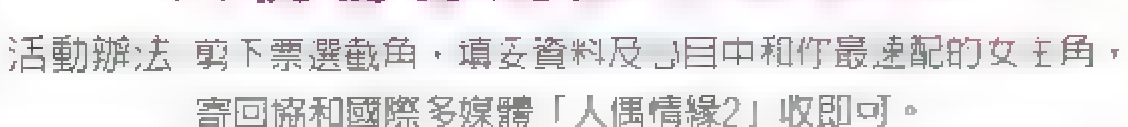
瑪琳

為一少女型機械人偶，卻渴望擁有人類的心，個性帶點迷糊，是個很溫柔的女孩，含情脈脈的眼神，令人無法抵擋！



瑪莉亞

和瑪琳同型的少女型機械人偶，一起在學校倉庫中被主角發現，主人是亞蕾莎，短頭髮的她，個性爽朗，但和主人一樣，有著好強的精神



人偶情緣速配大放送

活動辦法：剪下票選截角，填妥資料及心目中和你最速配的女主角，寄回協和國際多媒體「人偶情緣2」收即可。

活動期間：即日起~90.07.31止(郵戳為憑)

我們將從人氣最旺的女主角擁護群中抽出幸運兒，贈送您精美禮物唷！

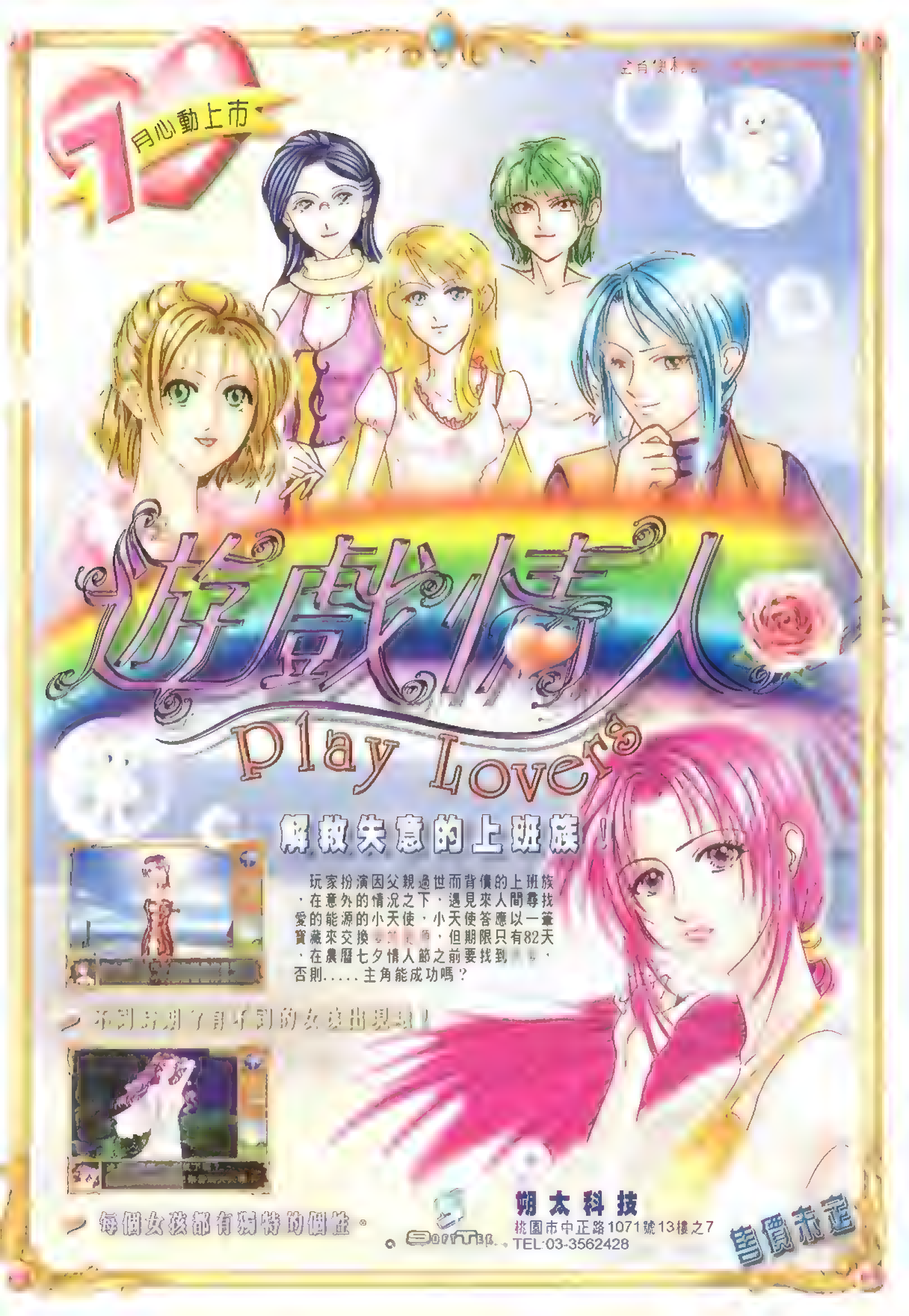
姓名：＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿ 伊媚兒：＿＿＿＿＿＿

與我最速配的女主角是＿＿＿＿＿＿ Chu！

軟



7月心動上市
遊戲情人
Play Lovers
解救失意的上班族！
玩家扮演因父親過世而背債的上班族，在意外的情況之下，遇見來人間尋找愛的能源的小天使，小天使答應以一筆寶藏來交換，但期限只有82天，在農曆七夕情人節之前要找到、否則.....主角能成功嗎？
每個女孩都有獨特的個性
朔太科技
桃園市中正路1071號13樓之7
TEL:03-3562428
售價未定





在[illegible]，一個極其普通的學生，過著與你我一般無異的生活。在泛黃的記憶裡，回想的是幼年時的[illegible]朋友。其中有一次，因為兩個人鬧了彆扭，主角便把日和給關進衣櫥裡，任憑日和[illegible]，當主角心軟想放出她時，卻發現衣櫥怎麼都打不開。心急的主角把門撞了開來，與撲在身上的日和滾成一團，可憐的哭聲都讓主角感到自責…。直到被日和呼叫暱稱的那個情人節，雪希做了個巧克力送給哥哥，於是在回家的路上主角便與日和分享著吃。當日和欲言又止時，主角卻似有些不耐，半趕似地催促日和回家。從此之後，日和再也沒出現過，聽說[illegible]。



從記憶回到現在，依然[illegible]醒的主角打開一看，[illegible]個女孩！[illegible]…」當主角覺得這女孩是只有自己方能看見的幽靈，熟悉的口吻卻忽然讓他想起了記憶中的這段往事。細問之下，才知道原來她真的是日和，而日和[illegible]，日和卻怎麼也[illegible]不起自己為何會在這裡，甚至連自己是不是幽靈都不確定，而記憶，卻[illegible]停留在搬家前的那一天…



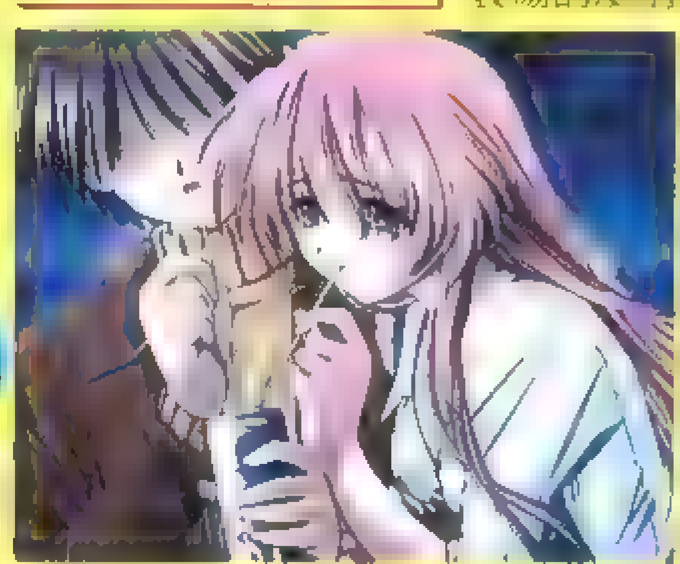
遊戲初期的選擇可循快宣劇情



這是繼『White』、『銀色』等暢銷作品之後，ねこねこソフト再度推出以顏色系列來命名的第二部作品－『みずいろ』



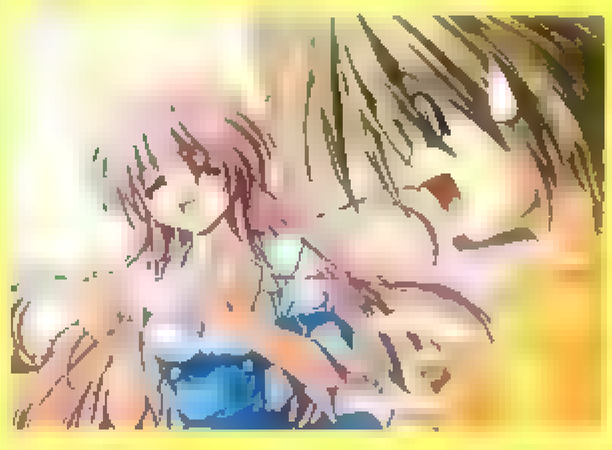
(意即水色)。不同於「銀色」哀傷的虐　青為背景，在本作轉而成清新鮮明的學園戀愛故事，但在內容上　，製作公司卻　再強調本作是以追求徹底的「普通」為出發點(筆者按：會在衣櫥裡看見幽靈的，應該也不太普通吧？)，其實言下所意味的，也就是會發生在你我身邊、順其自然的平凡故事。



從前面冗長的劇情描述中，細心的讀者可能就會發現，這部作品原來是劃分成『過去』與『現在』兩個區段的，也就是說您在「過去」所作的種種行動，其實是會影響到『現在』的自我的關係、立場、與性格發展的。所以囉，劇情打從一開始便是分歧的，包含妹妹雪希在內，共有五位女主角，而日和的路線當然也只是您在當時所作出的一種選擇罷了，當然依照選擇的不同，剛開始時出現個人的回憶也就會隨之不同。

在遊戲系統上，這部作品其實並無特殊之處，然而這部作品的體驗版，卻曾在知名的TECH GAIN雜誌上以連載的特殊方式來宣傳，再加上畫面表現著實不差，因此讓玩家留下了相當好的印象，期待度自然也就一直高居於榜首了。

在感動劇情之餘，不忘也為精湛的畫面及動聽的音樂流連不已



在圖形的表現上，是這部作品的另大精采之處。比之「White」、「銀色」等系列作品，顯然本作是畫風最為成熟的一部，原畫部分仍是由秋乃武彥先生擔任，在本作中的表現可說是前所未有的精采，可別光看劇中人物畫得可愛，在情境描寫的過激處可也是一點都不含糊呢！這點比之『AIR』就顯然高明許多了特別是這些驚眼鏡頭都集中在遊戲最後的AfterStory之中，所以大家一定要堅持到最後…。在攻略完成之後，則還會加上幾段OMAKE的怪怪小故事，因此建議玩這遊戲一定要多準備些面紙，除了擦眼淚之外，還得拭拭鼻血。



配樂部分跟主題一樣，以清柔恬淡的曲風為主，完全以CD DA音原來發聲，比較





值得注意的是在語音的部分，雖然僅限於女聲，且多是沒聽過名字的聲優，但演出與表現絕對都有專業以上的水準。





みずいろ



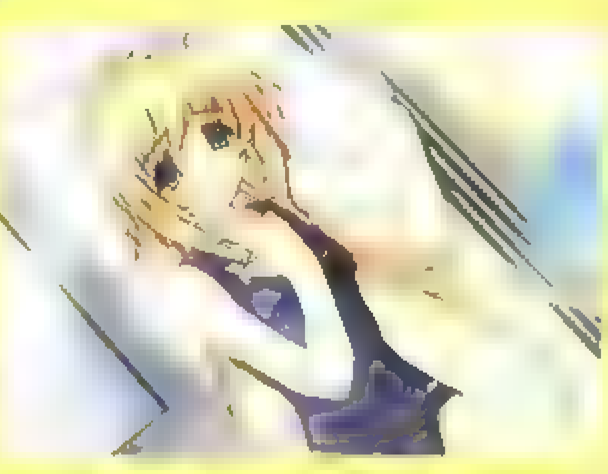
AVG
●作業系統
●發行時間　日本已發行
●價格：￥8800
ねこねこソフト



[illegible]



在劇情的安排上，就如同遊戲名稱一般，全篇都是平柔、淡水的風格，就如同暗香中沁人的微風一般，輕拂過玩家的心田。[illegible]，其實劇本裡的五段劇情雖然各有長短，但其實可以視為五段獨立的故事，彼此雖然互不相干，但卻各段有各段的精采。或許是多受了如「Canon」、『AIR』等這類以賺取玩家眼淚為訴求的作品類型所影響吧，在『みずいろ』裡，玩家也不難發現在平淡的劇情裡刻意埋藏著情感的伏筆，只要用心去看，就會隨著劇中人物情感的起伏而感動。



再回頭以前面的劇情來說好了，回到日和的記憶，其實在情人節那天她也做了巧克力，但回頭[illegible]所做的，[illegible]。當主角問她雪希做得是否好吃，她雖笑著回答，[illegible]。直到現在，日和的幽靈從衣櫥裡將當年的巧克力拿出來，說著「這是我非常努力做的…一定要找到我喔…」就這樣消失在主角的面前。當主角打開，看見裡面是巧克力和一封信，我的鼻子酸了，眼框也溼了。當主角找到真正的日和，真實的她卻早已忘了主角，「還記得以前一個常常讓你哭的壞男生嗎」「啊…但是你跟他…」『好久不見了…』「啊，難道你…」就這樣，劇情拉下謝幕。…終於到了日和出院那天，就同往常一樣(因為幽靈日和怕被別人瞧見所以兩人喝一杯飲料插兩根吸管)，日和玩著吸管紙不知不覺將它繞上食指，就如同從前主角幫她做的戒指一樣，日和再也忍不住地落下淚來--『我怎麼會哭？這戒指…？』[illegible]，真正的日和與幽靈日和的[illegible]合而為一。當然[illegible]者引用其中的一段劇情描述，這種感動當然[illegible]「AIR」中那種死別與親情相較而[illegible]，因此也很難斷定孰優孰劣，[illegible]全然不同的情感典型。





[illegible]



本遊戲一共用了[illegible]光碟，對於其[illegible]內容的龐大與精采，於此可以想見一斑，而一延再延的發售日期，也總算對玩家有了個交代。「みずいろ」同樣也達成日本遊戲史上的少數紀錄之一：遊戲尚未發售更新檔便已上線的紀錄(猶記上一部好像是『顔のない月』)。當然吃燒餅哪有不掉芝麻的，而這也正是考驗製作公司維護更新與售後服務能力的最佳時刻，且筆者在更新過後，遊戲過程中並沒有任何異常的現象發生。如果您是原版軟體的支持者的話，當記得該公司的前一部作品『銀色』就曾採用罐頭型的包裝，雖然另類，卻讓大家留下深刻的印象。而在『みずいろ』的初回版中，雖然這回用的不再是貓罐頭，卻附贈了一個八角形的金屬CD CASE，頗具紀念與收藏價值。

最後，筆者想反問各位的是，在玩過這麼多遊戲之後，真正讓您記憶深刻、回味再三的，終究體得幾個？別遲疑，這部『水色』絕對將會是其中之一。





●佐原弘

夜が来る！ Square of the MOON



貞月與光狩，其間到底有怎樣的關連呢？

漆[illegible]的夜空中[illegible]著[illegible]輪明月，從[illegible]年前的某[illegible]開始，天空裡[illegible]了[illegible]個月[illegible]，[illegible]著詭[illegible]的[illegible]光，與[illegible]來[illegible]成極[illegible]對比，[illegible]貞月，[illegible]，[illegible]此謂之「黑夜」[illegible]光，便是被稱為「光狩」的魔物，很顯然地，光狩的出現與貞月脫不了關係，[illegible]關係。

[illegible]，是個[illegible]的高中生，在他人的面前，他總是極力地隱藏自己的過去，這樣的特殊能力，直到他遇上[illegible]女孩[illegible]，[illegible]才知道為何而生、為何而戰，火倉泉力邀主角加入的天文社，[illegible]就是個專為「[illegible]光狩」而活動的社團，而其中的[illegible]位成員都[illegible]了各不相同的特殊能力，[illegible]此而生，英雄因應而生，這群[illegible]的戰士們，是否能憑藉著[illegible]的特殊力量，打開一條新的道路呢？

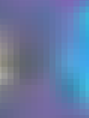


愛麗絲世紀初次

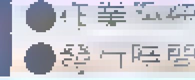
以[illegible]的遊戲性成名的Alice Soft，在[illegible]年的[illegible]之後，終於推出了跨入二十一世紀後的第一部作品，也就是本文要介紹的「夜が来る！」，這部作品對Alice Soft來說，具有強烈的指標性意義，先從表面上來看，這部遊戲的片頭，導入了動畫表現與主題歌，雖然以目前的水準來看殊不足奇，但這卻是Alice Soft成立十餘年來的頭一遭！

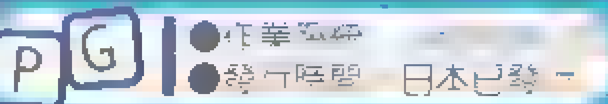


在內涵上，這部作品更是幾乎









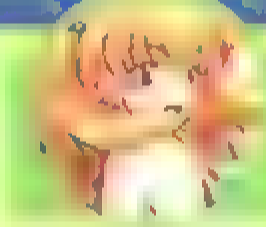


Alice Soft



由戰鬥、養成與冒險要素組合而成的遊戲性，絕對讓您愛不釋手

在遊戲系統上，本作雖然是偏屬於PRG類型，但其實也揉合了養成、文字冒險的要素在裡頭，因此就單一作品來說，本作在系統上也就顯得格外的複雜。



遊戲時間是從四月至十月的半年期間，以每週為一個時間單位來進行。每週一至週五是個人訓練時間，玩家可以自行排定訓練的課程內容，來調整出自己理想中的角色屬性。週五則是特訓時間，玩家必須從七位同伴中挑選出一位來陪伴特訓，由於夥伴們各自的特殊能力各不相同，因此所能帶來屬性的提昇也就有著微妙的差異變化。到了星期天，則是前往「狹間」(遊戲中地下迷宮的別稱)實戰的時刻，也就只有這部分才算是真正的PRG。

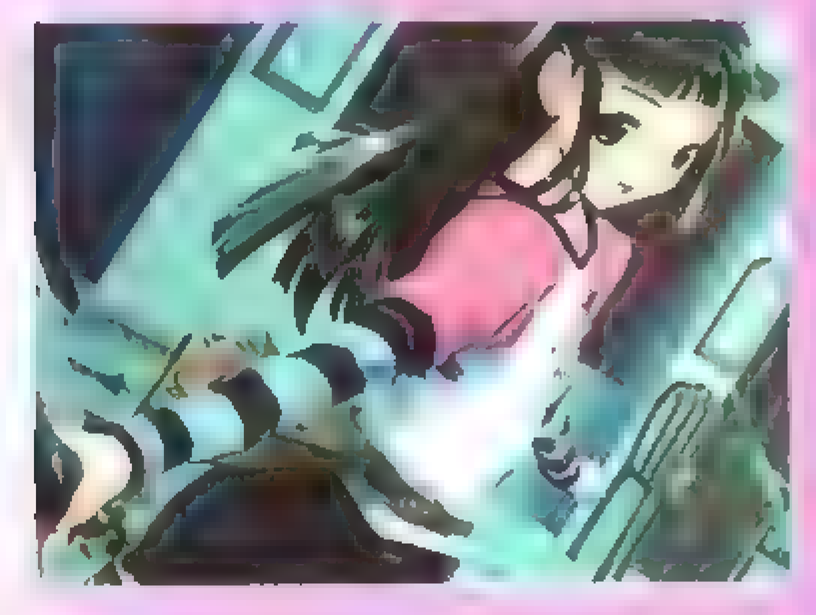
戰鬥隊伍以挑選出的三人為單位，戰鬥類似[illegible]的計算法，並導入了前後排的敵我概念。在迷宮中除了提昇等級以外，還需收集「[illegible]片」來作為提煉道具、打造武器之用[illegible]武器系統的設定[illegible]複雜，但大體上可分為[illegible]四大類，分別代表[illegible]、[illegible]、敏捷、精神等四種屬性的[illegible]



[illegible]迷宮採[illegible]四十五度角的設計，並搭載自動繪圖的機能，比較特別的是每次探索都有著時間的限制，若是途中終了便自動返回，待[illegible]再繼續再探，直至完全[illegible]。至於各角色的事件，[illegible]平日的對話模式之中，[illegible]參與特[illegible]時[illegible]，都[illegible]到好感度的數值，因此，戰鬥、養成與冒險，[illegible]雖然看似獨立，實際上卻也[illegible]



作，其表現一定不同凡響



動用了該公司內所有精英的傾力之作，劇本由曾執筆『DARCROWS』的HIRO先生擔任，系統設計則是由曾主導『ぱすてるチャイム』的む～みん先生負責，原畫部分則是由曾主筆『かえるにょぱにょ～ん』的かれん先生來擔綱。以這般的陣仗來看，不難發現Alice Soft對本作寄予厚望的程度。沒錯！這部作品從發表之初，就是擺明了一定要紅(或者該說，一定會紅)！

好遊戲[illegible]得花時間[illegible]

Alice Soft的作品[illegible]表現在遊戲性外，另[illegible]

特別是七瀬鏡花在遊戲後半還會換上メイド服的造型，這點可是支持筆者玩下去的原動力喔！當然，這一切還都得歸功於かれん先生的精湛畫技。

[illegible]由戰鬥[illegible]的配樂[illegible]熱血[illegible]，[illegible]到好處。整體來看，『夜が來る！』[illegible]在表[illegible]都[illegible]傑出的佳作，即使[illegible]Alice Soft自家，也未必[illegible]都能有如此的絕品。然不可[illegible]的是，面對這般優秀的作品，您也勢必得[illegible]當的時間與精力來投資[illegible]它，筆者的看法則是，只要時間允許(其實本人最缺的就是時間，嗚～)，在這部遊戲中[illegible]絕對可以找回加倍的樂趣。

[illegible]的特質，便是優秀的[illegible]表現力。『夜が來る！』既是Alice Soft的渾身解數之作，在[illegible]方面[illegible]無遺，雖然是首度[illegible]的動畫與畫面特效，卻[illegible]，達到最完[illegible]的[illegible]。尤其在原畫部分的表現更是[illegible]，劇中的幾位女性角色性格都塑造十分的成功，



Handle with Care..

SHE WAS BORN AND LIVED HER LIFE FOR ROCK'N'ROLL.

巨星就如同一塊原石，不經一番琢磨，又怎能在世人面前綻放它的炫麗光彩。在充滿夢想與野心的舞台上，為了證明自己的存在而努力，開創出另一段璀璨耀眼的新傳說吧！



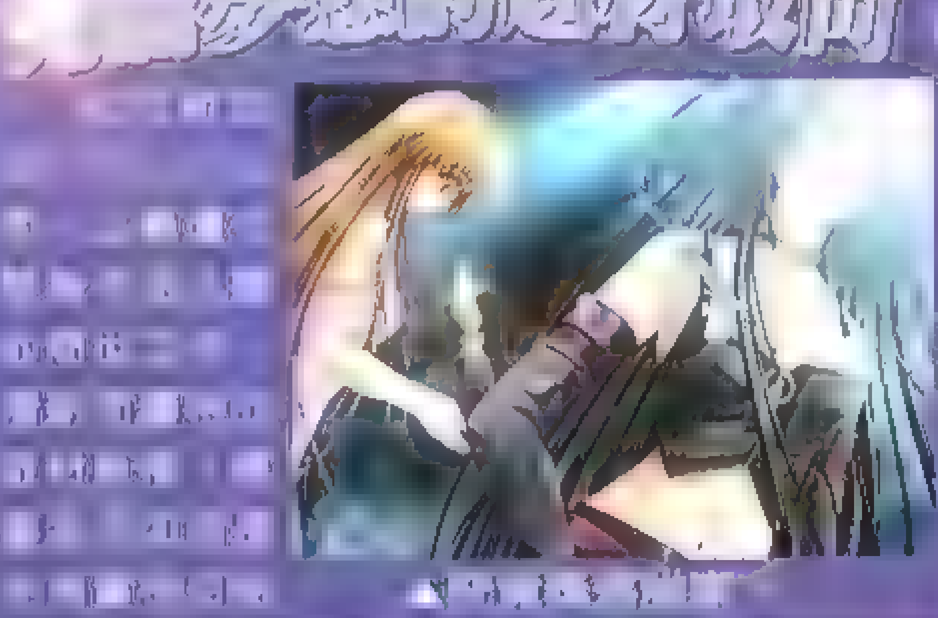
以[illegible]為背景的舞台，在此將綻放出巨星的光采

因為曾經有狂熱支持者因為過度狂熱而犯下罪行的搖滾樂團--『Bloody Roses』(血腥玫瑰？)，在事件之後便解散而停止了一切的音樂活動，儘是如此，這個讓人印象深刻的樂團，還是締造了音樂史上的一段不朽傳說。而原曾是要員之一黑澤玲司，某日在一個現場演唱的會場裡，發掘了新人佐原詩音天賦般的歌唱才能。從詩音壓倒性的歌唱魅力之中，再次激起了玲司體內潛沉的音樂熱血，當下決定要為她再組一支新的樂團，並前去遊說她的加入。然詩音的回答卻頗令人錯愕，原因竟然是賺不到錢的話，唱來會令人提不起勁？玲司當然不會就此放棄，在他的熱情感召之下，詩音終於首肯加入一試自己的才能界限，而玲司也為她賭上了全部的夢想，就在負責鼓組的琉歌、與擔任BASS手的椎名加入後，玲司更決定藉由自己之手，打造出一顆最閃亮的舞台之星…。


▲從不依賴他人而活、意志堅強的愛歌唱少女－佐原詩音


▲這可不是格鬥遊戲喔！

[illegible]



[illegible]



[illegible]

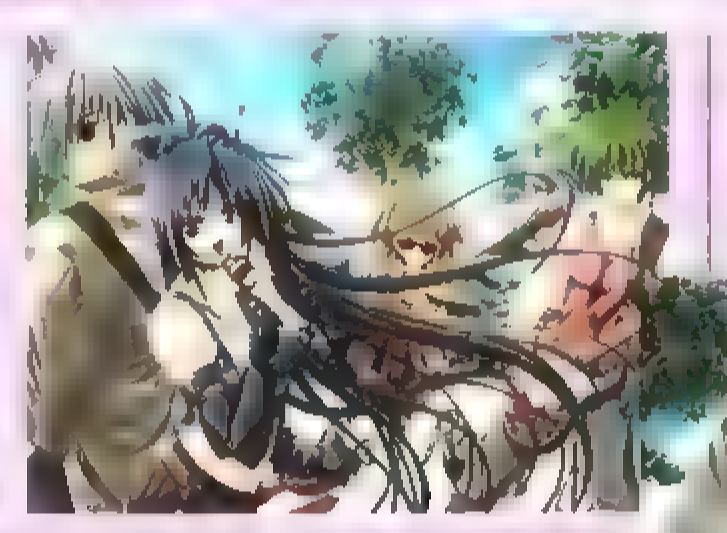
AVG ●作業系統 [illegible] ●發售日期 日本已發行







[illegible]，但是那歌聲…



既然這是一部以音樂為訴求的作品，那麼在聲光各方面，就不能不多做上一些配合與修正。首先在系統介面上，為了突顯搖滾的主題，因此大肆底使用英文與數字來裝飾襯底，讓整部作品充滿著洋化的裝飾風格。另一方面，為了配合遊戲中的搖滾演出效果，本遊戲中也收錄了五首原音演唱的樂曲，配合畫面上MTV形式的演出效果，確是將本作品的主題訴求表達得淋漓盡致。只不過…筆者有點心內話要說，那個詩音唱歌的聲音真的是…不怎麼好聽，若這般都能稱為天籟，那麼小弟我也能發唱片了吧？偏生還是第一線的歌唱女角，哇咧…。



▲小心飲食！變胖了想瘦可沒那麼簡單





演藝界的複雜，[illegible]

原畫部分則由雨音颯(喔喔，這名字也很演藝呢)先生擔綱，表現相當不俗，是全篇的靈魂所在，而背景部分的描繪也相當的考究用心，當真不愧為老字號血脈相承之作。在配樂方面，正因為這是一部以音樂為主題的作品，是故製作小組在這方面的表現也就特別的去強調，整體表現算是在水準以上；至於音源部分則如同所有的Active作品一樣，同時支援了PCM/MIDI兩種發音方式。此外當然也有語音配錄，就如同前面提到的，只要女主角不開口唱歌，基本上倒是還算過得去。



▲內行人看了都會會心一笑－"Roland"變成了"Raland"

在這部作品裡，所敘述的不再只是音樂業界在幕前光鮮亮麗的一面，它同時也描繪了藝能人在幕後不為人知的喜怒哀樂；有令人嚮往的浪漫，但同時也有著嚴肅的探討。無論最後結果會如何，只要自己還站在舞台上，就得為證明自己的存在而放聲高歌。而我們所能做的，就是在舞台下，當個歌迷歡呼鼓掌吧！





Baby,BE -Bedside Emotion-

◆先原弘

[illegible]

由美人姊妹經營的的櫻花樓，身處其中的真吾能克制得了慾望嗎？

在橫濱中華街的一隅，有家名為「櫻花樓」的飲茶店，也就是故事發生的舞台。[illegible]，目前正在尋找工作的青年，[illegible]是抱著好玩的心[illegible]櫻花樓，然而在走出店門的時候，[illegible]的徵人啓事。其中[illegible]，此地還提供了住宿的待遇，這對一窮二白的真吾來說，實是打著燈籠都尋不著的好差事。而櫻花樓的負責人，是和[illegible]對美人姊妹，[illegible]，這麼好事的[illegible]在[illegible]的狀態下，[illegible]健康的[illegible]，究竟會發生怎樣的境遇？可以預見的是，這將會是段難忘的工作經驗…



日本人眼中的中國人原來就是這個樣子…

猶記得才剛剛介紹過『ALL ONE' S LIFE』這部作品不久，BeF的原班製作小組又以最快的速度發表了這部新作－『Baby,BE』。這次的主題，不同於『八月的思鄉情』那種鄉村情懷的描寫，也不同於『ALL ONE' S LIFE』的人際關係為題材，而是以『在日本人眼中的中國人』為主題，描[illegible]在中國城[illegible]所發生的生活[illegible]。何以筆者會強調是『在日本人眼中的中國人』呢？其實各位如果常接觸這類非正式的日本傳媒，就會發現其實他們對我們的『老中文化』有著不少的扭曲與誤解，比如為何中國人為何就非得紮個辮子、吃飯就得吃包子燒賣等等，就如同高橋留美子小姐筆下的人物一樣，本作中的情況[illegible]然也是一樣，劇情中多的是類似的描述，比方劇中和泉姊妹的衣著與飲食就是一例。其實這也不能怪罪於他們，或是說對與不對，因為這對他們來說就是一種異國的趣味，就如同我們說他們餐餐都是吃沙西米配味噌湯一樣，完全是一種主觀刻板的認定。



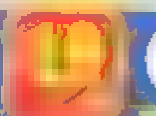
▲這擺明了是[illegible]機會嘛！

▲吃飯囉！今天的菜還是肉包、燒賣、煎肉餅

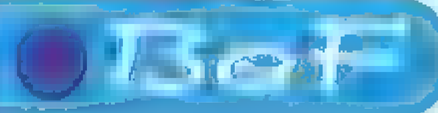


▲趁姊姊不注意…

AVG ●[illegible] ●[illegible] 日本已發售



●價格：¥8800



改進PDA系統，讓過程不再繁雜，專心去感受遊戲樂趣

在系統上，最明顯的一點就是承襲了在前作『ALL ONE'S LIFE』裡備受好評的PDA導航系統，只不過在外觀上，這回比較不像是一台「Palm」了。在這台PDA裡，除了搭載了全部的系統選單之外，尚有可以記錄任何既讀訊息的筆記本功能、與攻略時必備的提示功能。只要是玩過前作的玩家，就會發現其實在本作裡的這台PDA已經過了相當程度的簡化，其中最明顯的，是拿掉了『情感檢視系統』這個部分，也因此，在對話窗的下方不再有情感指示燈，在遊戲過程中也省


▲這件是姊姊還是妹妹的？

略了以面對面的「Emotion View」表情觀察系統。筆者個人以為，這……外，……的用意，當然還是用以降低遊戲難度與簡化複雜度，讓玩者免於應付繁複的對話交談，更直接了當地來體會遊戲劇情所帶來的變化與樂趣。

▲包子小偷，往哪跳？！

不過筆者在此要提醒各位的是，這部作品……每次只能攻略一位角色，而且在攻略該角色時一定必須把「角色導航」系統裡的個人頭像給點選，如此劇情才會導入該角色的劇本之中，否則任你再玩上千百次，就是玩不出這些特定的路線，筆者就是忽略了這一點，所以白花了不少冤枉時間，在此一併提出供大家參考。



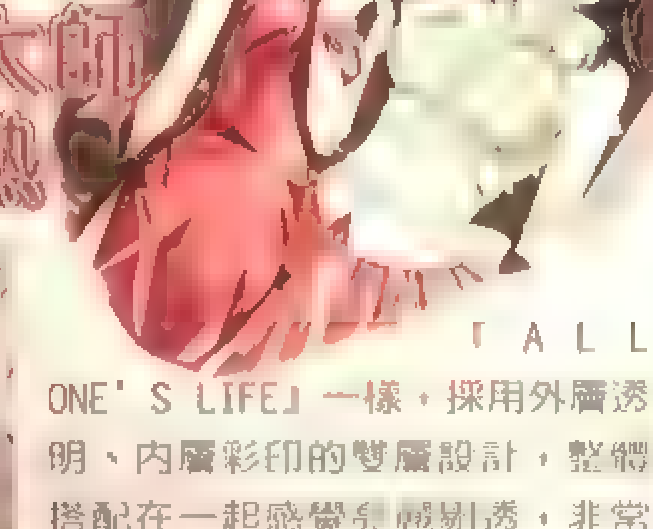

越見精湛的畫風，期待大師下部新作的風格更加成熟

本作……，依然是由Be……台柱一甲京太朗先生擔任，甲京老師在樸素的風格中隱晦著大人般的童話色彩，其作品人氣不斷地在玩家間攀升，甚至還有日本玩家為甲京老師開設了畫迷同好會，這股風潮延燒正熱，一方面也證實了筆者當初押寶的眼光果然不差，呵～。然而，甲京老師的風格還是在不斷地轉變，這也是家所周知的事實，其作品一部比一部成熟，一部比一部更具自我風格，到了下一部又會變成什麼模樣，任誰也……，其實這也正是讓筆者最感興趣的所在。

▲不會吧？老闆幫將計掏耳朵…

與前作一樣，本作依然採用了800X600的高解析圖像來呈現，不僅要讓玩家看的過癮，更要看得舒服。除了傑出的圖形表現之外，本作的音樂表現一樣稱職，雖然只支援PCM音源，然優美輕快的曲風陪伴著玩家一路走到最後，更值得注意的是，這次的語音，可是全程收錄的哦！

最後，筆者不得不提的是，本作就連外包裝都設計的與「ALL ONE'S LIFE」一樣，採用外層透明、內層彩印的雙層設計，整體搭配在一起感覺非常剔透，非常的有質感，初回版隨遊戲還附贈了一張特別繪製的電話卡，整體來看收藏的價值非常之高，在此也一併奉勸所有喜歡甲京老師作品風格的同好們，好作品是不該讓它沉默的。





▲精美的……外包裝及附贈的……卡


▲面試時間

KA-SU-MI

就像尼斯湖的水怪一樣，人們總是在平淡的生活中加入一些[illegible]的色彩，一些可以[illegible]的話題，即使到了科學的二十一世紀，人們[illegible]空想像出類似的現代忍者，只不過是一種憧憬，一種不[illegible]

開始 與怪盜的偶然相遇，竟是一段姻緣的開始

Kasumi



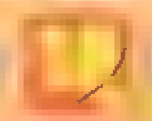
千葉一平，是劍道世家的單傳子嗣，在年幼失去雙親以後，就一直住在父親生前的劍友、也就是現在的養父松葉一家家中。一平藉由不斷的自我磨練，現已盡得家傳劍法「無我意流」的真傳。此際因為養父轉勤的緣故，一平跟著搬回闊別了三年來的街道，在揹別熟悉的朋友們之後，重新開始面對新的人際與生活。

就在一平還在搬著行李的那個深夜，抬頭仰望星空之際，正巧目擊了在大樓間飛躍的身影，在朦朧的月光籠罩下，飄忽的身形看來卻似是個年輕女孩？就在次日，藉由刑事與養父之間的對話，一平這才得知原來昨夜所見的，正是當前街坊間所盛傳的現代忍者「怪盜」的本尊。就在一平轉學的當天，認識了一位名為白波霞的女孩，在她熱心的指引之下，二人很快地成了好朋友。白波霞雖然身為學級委員長，但卻由於害羞內向的性格使然，造成她與人相處溝通上的困難，唯獨對於一平，在他面前她才能自然地表現自我。在一個偶然得機會裡，一平發現了白波霞身後最大的秘密，原來深夜怪盜的真實面目，竟然就是眼前的她。





●作業系統
●發行時間 日本已發行



●價格：¥8800

關鍵 依對象來選擇聊天的話題，感趣與否可是重大的關鍵喔！

「KA-SU-MI」乃是繼「Believe in Heart」、「Silent Duel」之後，Scrabmle House創社的第三部作品，內容原是以熱血的少年漫畫為發想劇本，描述著盜賊與劍客的英雄冒險故事，但舞台卻不是在古代，而是現代的高樓都市叢林。在內容上，本作雖然比較偏向於傳統AVG的玩法，但實則隱含著SLG的要素。遊戲期間除了白天上課時間之外，放學之後才是輪到玩家自行決定去處的時間，可以移動的地點共劃分成六個區塊，玩家以滑鼠點選便能直接前往。在該地會遇見的角色會事先有所提示，大幅地減低不必要的時間浪費，這樣的系統不算創新，卻是中規中舉的做法。

以上是AVG的事件部分，至於SLG的部分，則是表現在全新的對話系統之上。這個對話系統，是關于遊戲能否順利推進的重要關鍵，而對話的重點，就在於『話題』的選擇。進入對話模式之後，畫面左端會開出一個小視窗，條列出各種不同的相關話題來供玩家選擇，選擇的機會原則上只有一次，以下方的新月圖形數目來代表，用完即代表本次對話結束。但若選對了對方感興趣的話題，則可以再追加一次機會，如此循序漸進，來拉高對方的好感程度。不過要提醒各位的是，在遊戲一開始時會有難易度的選項，若是選擇了簡單模式，那麼在話題的選擇上便會事先都有所提示，選對話題的話，還會有特定的事件觸發哦！

保證 量少質精的遊戲製作，才是賣座的保證

嚴格說來，這部作品的劇情只能算是普通，玩過之後只怕也不會留下太深刻的印象，不過能讓筆者比較欣賞的一點是，這部作品進行時的節奏相當快，真的就像是再看一部少年漫畫一般（當然漫畫也有很會拖戲的），讓玩家能充分體驗何謂暢快淋漓的遊戲感覺。Scramble House作品與作品之間的時程都相當長，這種慢工出細活的創作方式，完全就表現在作品的畫面呈現上。本作原畫依然與前二部作品一樣，皆由南誠先生來出任，只要是本專欄的忠實讀者就會知道，南誠老師曾不只一次受到筆者大力的推薦，在此當然還是不住老話重提，原因無非是南誠老師在接連幾部的作品中表現均相當的精采，尤以本作可謂其代表，且不難看出其風格尚在穩定的轉換之中。



音源部份仍同前二作般，以CD-DA為主，PCM為輔，表現尚算是在水準之內，片頭主題曲唱得相當動聽，配上畫面後的整體感覺很是不錯。很遺憾的，當然連缺點也是一樣，本遊戲中依然沒有語音的配錄，依這樣的題材來看，加上語音後整體的效果應該會好上很多才是。

整體而言，「KA-SU-MI」仍算得上是一部值得花時間一玩的小品遊戲，它雖然沒有華麗的外表，卻有樸實的內在。就戀愛遊戲的角度來看，它絕對是部出色的作品。其實無論是小說或是漫畫，無非是希望能藉由不同的表現方式，來帶給讀者更多想像的空間，當然遊戲亦是如此，不是嗎？

魔族與人類真能共存嗎！

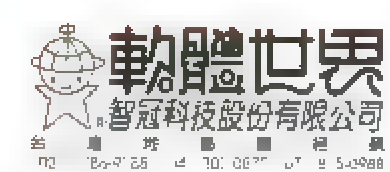
錯綜複雜的命運何時能解？

一名帶著謎樣的少年揭開這一幕幕魔族與人類的鬥爭，
究竟這少年藏著什麼不欲人知的事呢？
而魔族長久以來承受人類所給的凌虐與屈辱真能一筆勾銷嗎？
期望世界和平或幻滅都在你的一念之間………
魔族與人類鬥爭下倖存的一名少女，
孤伶伶的她來到了奧德蘭克達，
決心成為一位優秀的冒險家，
而公會所給予的任務她能夠圓滿達成嗎？

FARLAND SAGA 語音典藏版



台灣帝技爺如科技股份有限公司
客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646
http://www.tgl.com.tw/

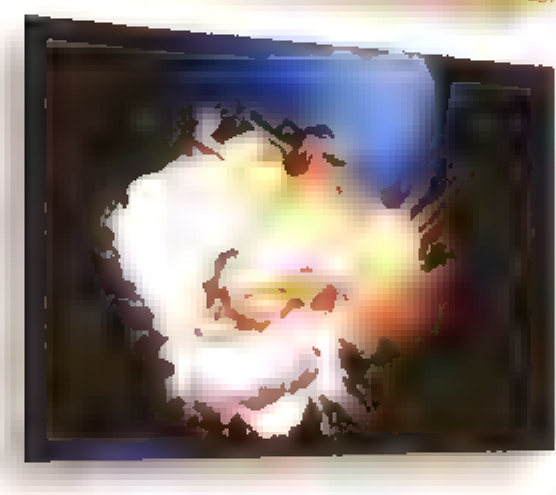


另一場

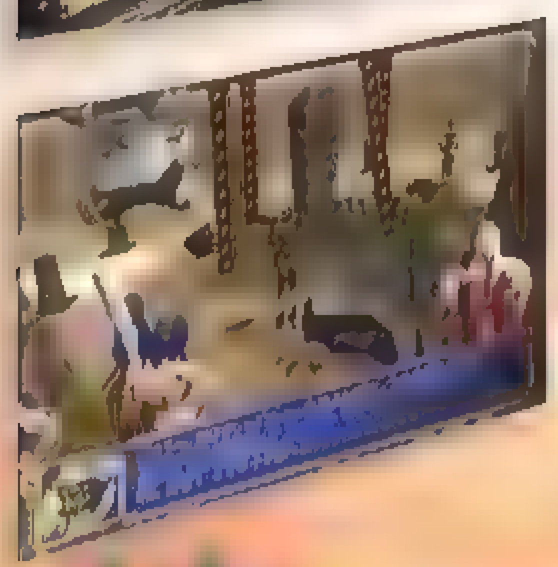


星際戰爭的前兆……

嶄新的[角色回合制]作戰系統
日本著名科幻插畫家人物設定
新型態的科幻戰略RGP
全3D立體化場景









超能特遣隊

遊戲硬軟體需求

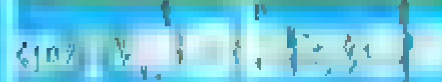
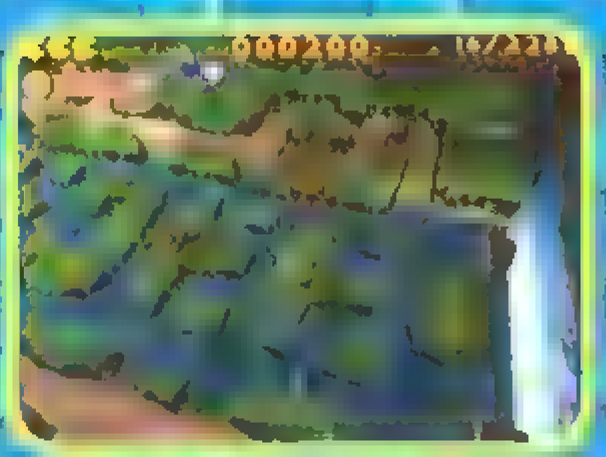
中央處理器	Intel Pentium 200 Mhz以上等級
作業系統	Microsoft Windows 95/98/ME中文版
主記憶體	32 MB以上
光碟機	四倍速以上
音效卡支援	Direct X 5.0以上版本之音效卡
硬碟空間	本遊戲的安裝需310 MB以上之硬碟可用空間
顯示卡	應Direct 3D環境、具有硬體加速功能、且卡上之記憶體在4 Mb以上之顯示卡
其他	本遊戲全程需用滑鼠操作，故滑鼠必備

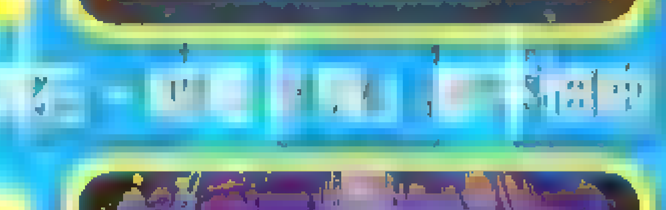
TGL


Di Gi Charat
Fantasy
TGL
http://www.tgl.com.tw
軟體世界
台灣 爺如科技股份有限公司
(C)BROCCOLI



期望創新RSLG的境界
安峻科技推出年度大作
start your engine
play your game
英雄物語
聖戰語錄
超級強作，氣勢銳不可擋！
為了救回父親而踏上旅程的主角們，
將熱血的夥伴們集結起來！
精心設計的 3D 華麗場景，
絕不是一般遊戲所能比擬的幻想世界…
RPG＋SLG活躍整個玩法，
不僅強化遊戲的緊張與刺激感受，
也讓角色部隊的調度更具挑戰與靈活！
體驗戰場的緊迫感，
享受隊伍進行遊戲的樂趣！
善用你的技巧和魔法
對抗勢力龐大的魔族
不需硬體3D加速卡！
安峻帶您穿越時光隧道，
享受PC GAME的樂趣！
點燃你的戰鬥本能
輕鬆上手的戰略遊戲
即將登場
軟體世界

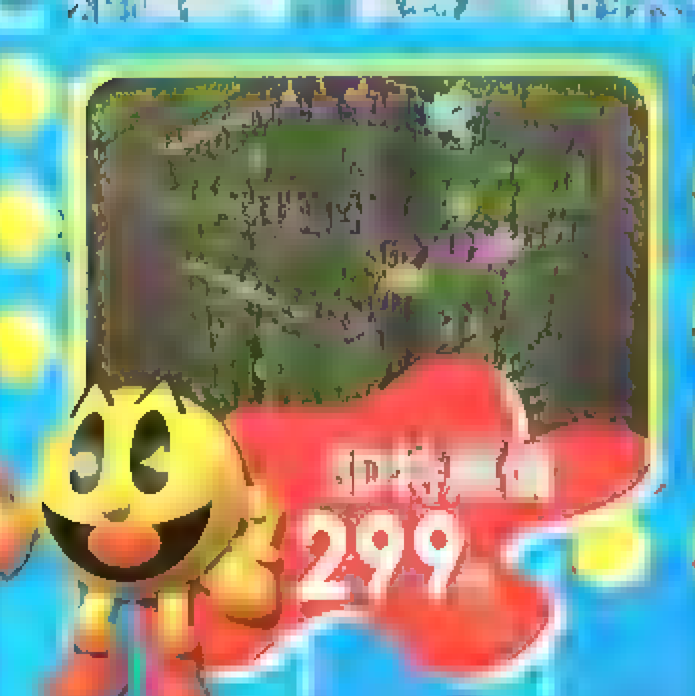






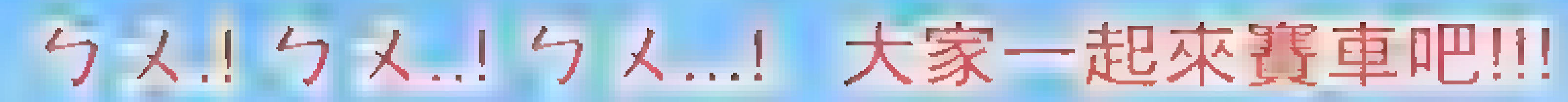


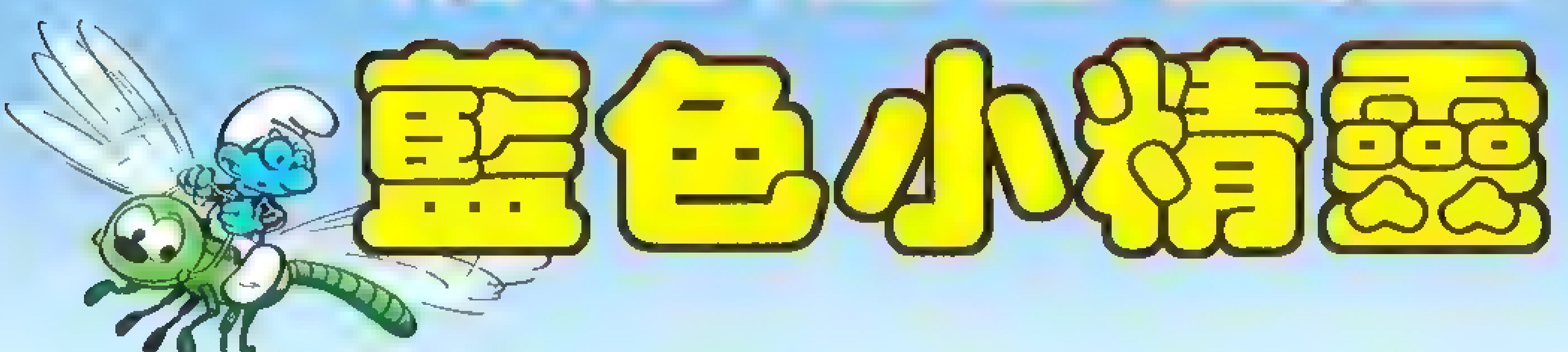

3D小精靈 PAC-MAN







[風行全球的卡通人物]

老爹，小美麗，小畫家，小搗蛋，小聰明等等都是大家耳熟能詳的藍色小精靈，他們這次帶著自製賽車，要跟你一較高下，看誰是NO.1

[魔法精靈的世界]

一直跑的賽車有什麼意思？注意小精靈們的獨特武器，他們可是會毫不留情的使用這些武器,當心一趟賽程跑下來,變成了灰頭土臉的最後一名。

[獨一無二卡通動畫]

小精靈卡通大家一定都看過，但為321Smurf特別製作的卡通只有在賽車勝利後才看得到喔!

© Peyo

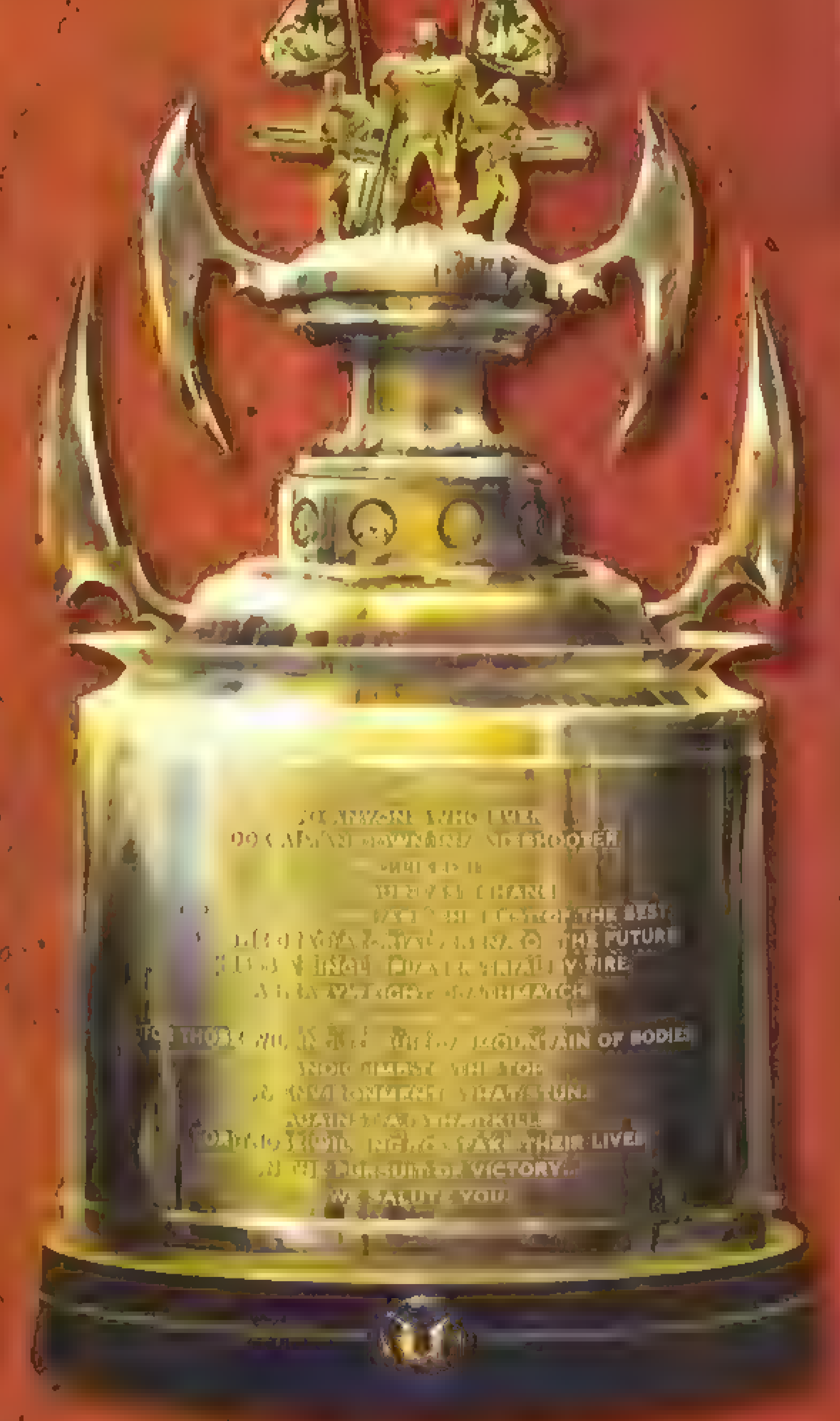
英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited
台北市民權東路三段144號13樓1521室
Tel 02-27[illegible]0777 Fax 02 25456060
www.infogrames.com



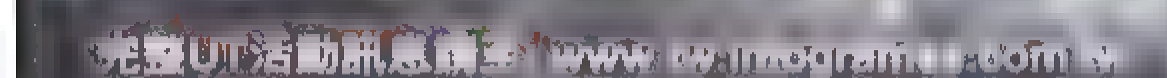








連線對戰的廝殺快感-給你「羅素克洛」英雄般的魅力!





英寶格股份有限公司
Infogrames Taiwan Limited

網際通路總代理：







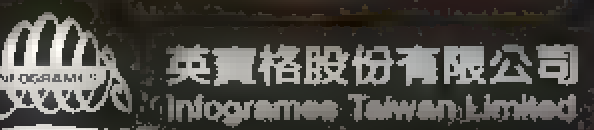






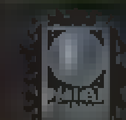






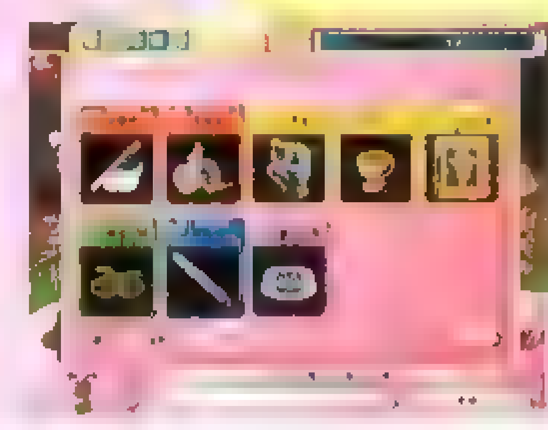


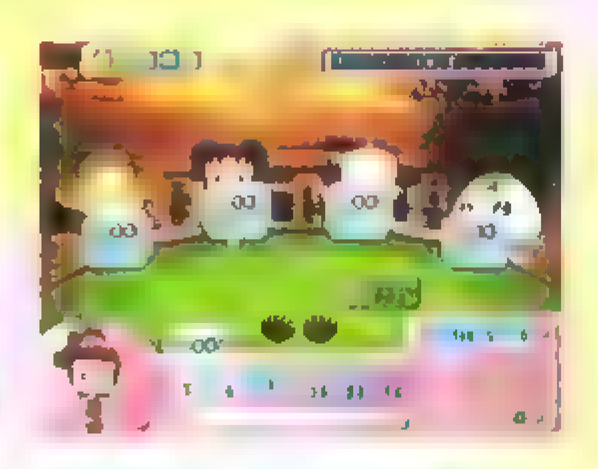


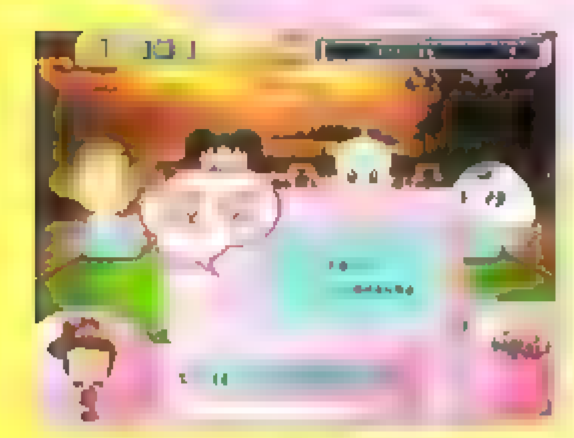






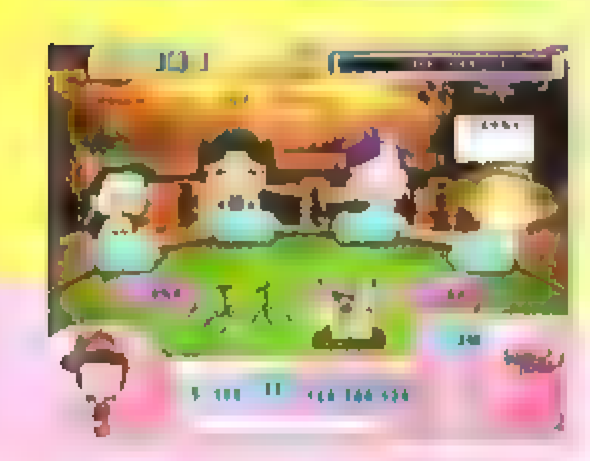






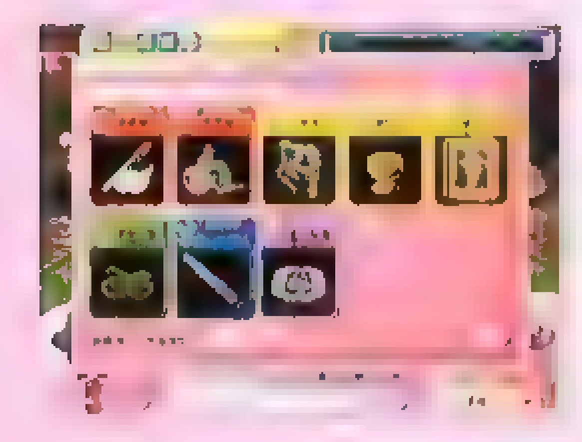
前所未有的國人自製線上互動遊戲，您將可以和網路上的眾多玩家，共同體驗全球最高級的「富比士」拍賣大會盛況。

跳脫傳統益智類型遊戲之窠臼，顛覆你的思維；透過策略組合，顯現高度的變化性，並讓玩家在短時間內體驗益智遊戲新定義。



五大類型精緻寶物，透過「喊價」、「定價」、「加價」、「競標」等拍賣方式，削爆你的荷包。透過線上更新，讓玩家永遠都有新奇寶物可以拍賣！

特別商請玩家熟悉的「大富翁」角色，計有嗚咪、孫小美、阿土伯、錢夫人、金貝貝等，陪你參與緊張刺激的拍賣盛會。



每位真人對手都有不同的習性與思考，挑戰真實人性與智慧，並可即時打屁聊天，讓你脫離獨自面對電腦的愚蠢經驗。


大富翁
拍賣王



MEP
empire
小綿羊
拯救綿羊大作戰!!
充滿危險的田園，善用您的智慧，
引領羊群渡過危機
變化豐富的道具，讓您發揮無限的想像力
8個性質截然不同之不同場景任您選擇
遊戲特色：
● 共有四類牧羊人角色可供玩家挑選，帶領迷途羔羊通過穿過28道關卡，前往傳說中的理想國度「藍色夏威夷」。
● 四種不同品種的小綿羊，包括走在流行尖端的長毛羊、膽小的牧哥羊、高膽識的飛特洛羊、及裝酷的新世代羊。
● 「嚮導積分」可以提高牧羊技術，「變換器」幫助小綿羊在危險的旅程中生存下來。
● 成功的關鍵在於掌握羊隻對牧羊人的反應、路途中的種種障礙，及如何利用牧羊人把羊群帶到玩家想要他們去的地方。
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號 02 8226-5677 客服專線 02-8226-5655 www.softstar.com.tw
Created Mind's Eye Productions Limited for Empire Interactive Europe Limited. ©1999-2000 Empire Interactive Europe Limited



舞仙劍、為奇俠

與李消遙把酒高歌、陪林月如花前賞月，仙劍奇俠傳網路版讓您親自體會神州大陸的風采。

Alpha 前導測試人員召募

邀請您一同參與仙劍奇俠傳網路版的先期測試，只要您：

一、為目前大宇之友的會員。

二、有豐富的網路遊戲經驗。

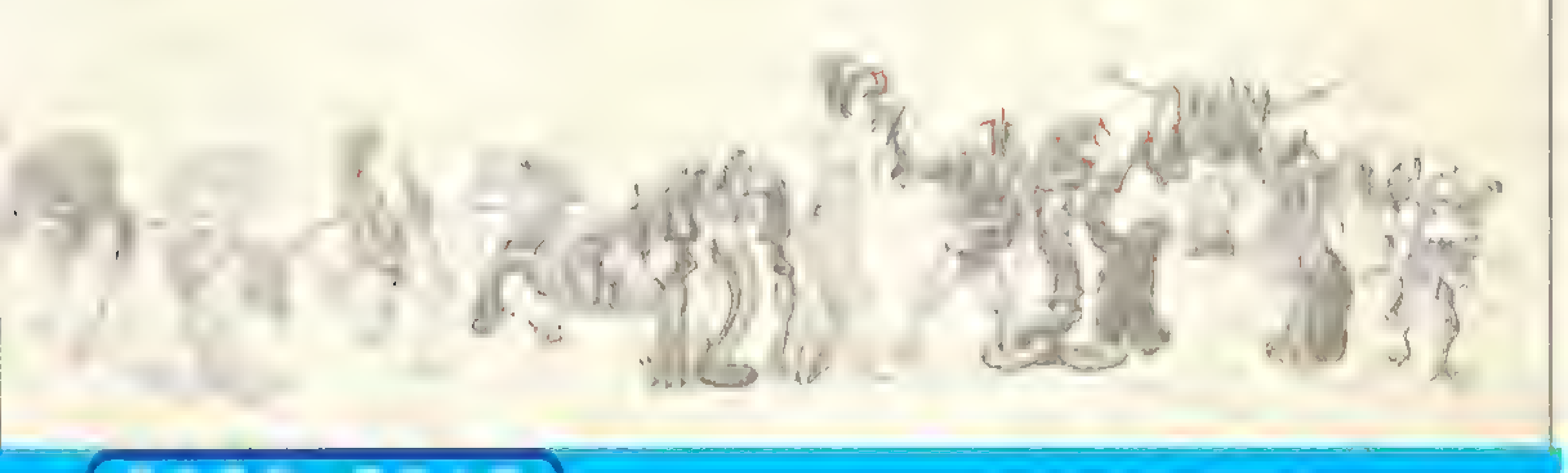
三、對遊戲產品測試有著過人的熱愛。

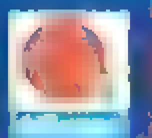
就可以有機會參與國內最龐大的網路遊戲 仙劍奇俠傳網路版的內部Alpha測試，成為第一個玩到仙劍奇俠傳網路版的光榮玩家喔！

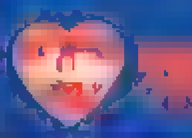
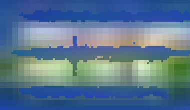
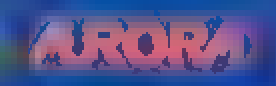
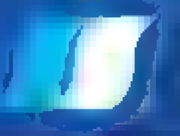
劇情徵選活動

為了更加豐富仙劍奇俠傳網路版的遊戲事件與劇情，我們破天荒的首度向各位玩家徵選各種稀奇古怪、天馬行空的創意點子。只要您的劇情故事與事件，經過我們採用在遊戲上，就可以享受來自大宇資訊所特別提供的貴賓禮遇外，更有機會為您在仙劍奇俠傳網路版的神州大陸上，立一尊雕像功碑以表揚您對仙劍奇俠傳網路版的特殊功績喔！

以上活動詳情請見大宇資訊網站 www.softstar.com.tw












wanadoo


CANAL+
MULTIMEDIA


大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

SERIOUS SAM™

重裝武力

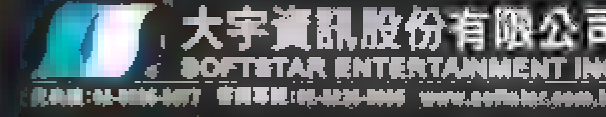
遊戲特色：

1. 極具亮彩的射擊環境、獨特的視覺風格。
2. 獨特過人的程式引擎，單單一個關卡的場景就有一千立方英里那麼大。
3. 純粹的射擊樂趣，敵人多到讓您幾乎無法停手。
4. 16 人連線、三種模式一合作、死鬥、積分，並有完整地圖編輯器。
5. 分割視窗的特殊設計，讓 2~4 名玩家可於同一部電腦進行多人連線遊戲。
6. Gamespot評論超越 CS。(CS:8.4分、重裝武力 :8.9分)
7. 難纏的怪物、威力強大的武器、令人驚嘆的大場景。










Cossacks
哥薩克
超越連線即時戰略的極限，
一套足以取代當今所有即時戰略
經濟貿易、科技上的差異等等。
軍官及鼓手來有效操控軍隊的行動。
龐大的等級制度，多達300種級別。
金、煤炭以及鐵礦。
十七及十八世紀兩科技革命時代的發明。
方戰爭)以及隨機地圖編輯器。
連線多人模式最多可供八個玩家同時進行遊戲。
全球專業媒體一致好評
cdv

武林群俠傳

●發行：智冠科技

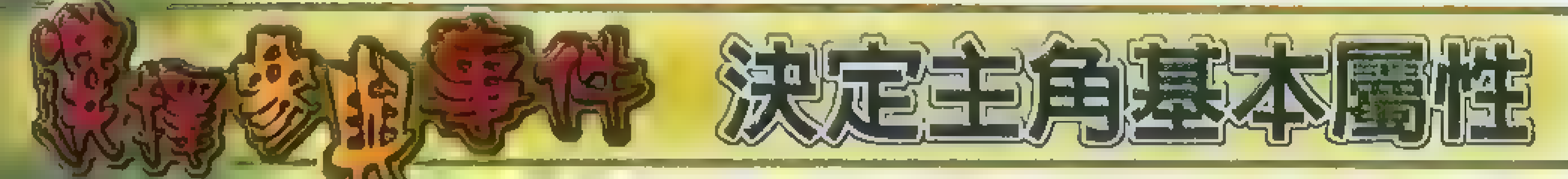
全新的龐大劇情架構，讓「武林群俠傳」遲遲無法和玩家見面，截至目前為止，遊戲的許多系統介面仍是一團謎……



武林即將大亂 群俠中誰能獨領風騷？

自從「金庸群俠傳」中的小蝦米大俠帶走十四本天書後，武林平靜了一百年，然而，魔教勢力也因此由暗處蔓延到朝廷與各大門派，神秘莫測的魔教八大高手－天龍八部，正準備著完成一統江湖的熊熊野心，一觸即發的時刻即將到來，這一次的武林大亂誰能擺平？！

這次的「武林群俠傳」除了有全新的劇情外，角色的造型與個性設定也非常的強烈與鮮明，而主角與角色之間的關係更可依據互動表現來決定，你和天龍八部將可以牽連上怎樣的恩怨情仇關係變化呢？



選擇參與事件 決定主角基本屬性

「武林群俠傳」中每一段劇情場景，都會有豐富的事件，讓玩家選擇參予，隨著參予事件的性質與多寡來提昇主角技能與武藝，在故事一開始的洛陽城中，為了結交一見如故的谷月軒，主角必須在4個半時辰內，在洛陽城中賺錢好請谷月軒大大吃一頓，在一段劇情內事件選擇與執行成果，將決定主角基本的特質與屬性，也將影響將來的劇情走向、事件發展與最後結局，還有更多的事件，你能把它挖掘出來嗎？

人非人 緊那羅

能歌善舞，
流連青樓的
神秘男子

飛天魔女 夜叉

集邪詭與美艷
於一身，
如鬼魅飄渺般
難以捉摸

毒狀元

使毒高手
個性陰沉
在江湖中惡名遠播

金翅鳥 迦樓羅

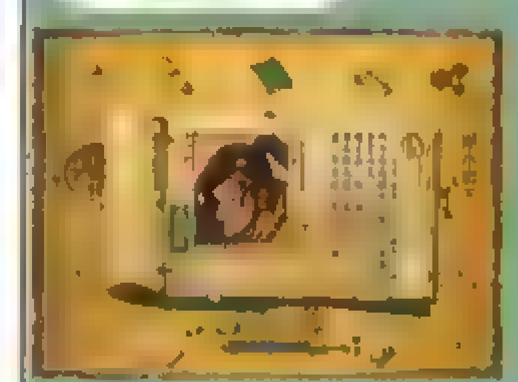
性情豪邁不拘小節，
與[illegible]為伴

天王樂神 乾達婆

喜好音樂
性情溫和
不喜與人交往

事件觸發點

驛站



在這裡主角會知道遊戲中必須時常送禮物給朋友，以提昇各朋友對你的友好度，不過你可得送對禮物才行。朋友可以在某些劇情時出場幫助你，在你生日時送你禮物，貼心的女朋友則會在情人節時送你神秘禮物。

香燭舖



別忘了買束香到白馬寺拜拜許願，而且為了要表現你的誠意，多買些香拜個兩次，會有意想不到的事發生

白馬寺



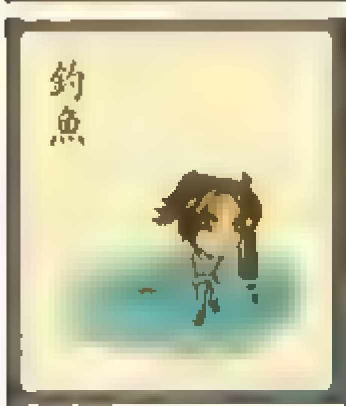


會看到仙音如何用音樂化解了爭吵，知道原來音樂在遊戲中可以在戰鬥中療傷，提昇己方攻擊屬性，降低敵方攻擊屬性，甚至配合高深內力變成一個強有力的攻擊招式！另外入內拜拜許願，可增加桃花運或財運

●養成模式







魔教前教主
魔蒼天

三十年前
被圍攻身亡，
但……

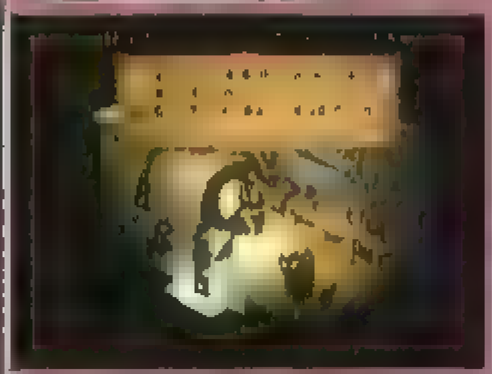
修羅宮主

武功莫測高深
的寡言女子，
美貌中帶著桀傲

魔教教主

野心勃勃，
亦正亦邪！

打鐵舖



購買武器及護具的地方，但多半是些基本的東西，好的武器則必須自己打造，稀有武器甚至可以自己的名字為名。鐵匠技能的提昇必須靠平時的採礦和打造武器練習，這樣才可以打造武器。你必需有該武器的設計圖以及所需要的礦石

賣藝台前



觀看野拳門父女的表演，如果你魅力高的話，阿蟬將會被你吸引，成為你第一個女朋友。另外台下有人在那裡伺機偷竊，如果你眼力好的話，把那小偷給揪出來吧！

提昇能力方法多元　名門正派大俠養成模式

武林群俠傳中[illegible]……要藉由上課練功或自修來[illegible]……除了前面所提在劇情中和身邊[illegible]……應對進退開始學起[illegible]

[illegible]……的一……數與時限中玩家必[illegible]……以通過師傅設下的一層層考驗[illegible]……在這裡是以[illegible]……[illegible]或時間一到[illegible]就會被[illegible]……不必擔心遊戲進行會因難度[illegible]……出來的角色程度各不相同[illegible]……因此有不一樣的際遇，如果主角修行成[illegible]……也會有額外的劇情任務提[illegible]……玩家如何好好[illegible]

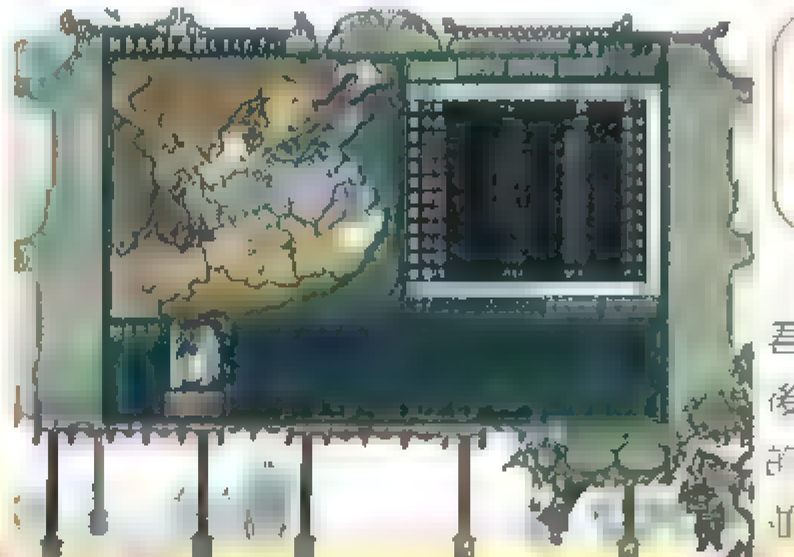


光榮公司的策略遊戲系列鉅作－三國志八，在發佈推出日期由今年夫春季延至夏季的消息後，果然造成口水氾濫成災，幾乎快淹死了所有引頸盼望的玩家。好在暑假漸漸迫近，離遊戲推出時間己經不遠，所以，繼上期報導了光榮另一系列名作信長之野望嵐世記後，這次，讓我們來換換口味，揭露一些三國志系列的最新作－三國志八的遊戲情報，好讓各位久等不耐玩家們藉以望梅止渴一番。

在玩完前作三國志七後，不管你最後是以在野的身份流連於故鄉的酒場、或身為重臣功績蓋世而歷任三公，甚至是遁入山林成為仙人的軍師，亦或是一統天下成為聖天子的君主－七代自由度極高的多種出身玩法與多重結局，想必已讓你深深體驗與前系列完全不同的三國世界觀。而三國志八便是繼承了七代此一優點再加以改良，可選擇的身份除了七代的君主、軍師、太守、一般與在野武將外，還增加了軍團長、放浪軍頭領、放浪軍成員等三種新身份。其中比較特殊的是放浪軍這個新身份，在前作，君主失去所有據點後會成為在野武將，雖然孤身一人，只要找到無人佔領的據點就有東山再起的機會。

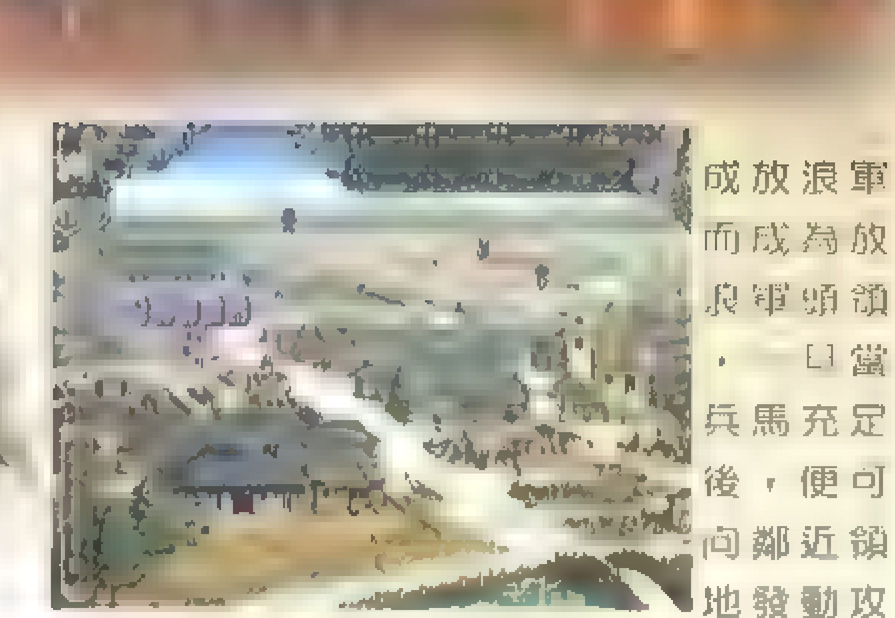
美美的貂蟬帶你一步步進入三國志八的世界哦！





選擇身份為放浪軍頭領的呂布

但在八代，君主失去據點後，可在他人的領地上活動並召集同志組成放浪軍而成為放浪軍頭領，一旦當兵馬充足後，便可向鄰近領地發動攻勢奪取根據地，再度成為正規君主，又是活龍一條！放浪軍身份設定，正足以描寫在新野被曹操驅除而帶著大軍逃竄的劉備，或是在定陶大敗於曹操之手而無地可居，但旗下仍擁有張遼與陳宮的呂布，因此，新增的放浪軍設定，可說大為補強了三國世界觀的完整性。



身為放浪軍頭領的呂布，可在酒家召集同志

另一個讓三國世界觀更為完整的改良特點，即是角色的相互關係更為多樣化。在七代，除了固有的血緣與婚姻關係外，角色間是靠書信與拜訪來增進關係的親密度，但親密度的高低仍不足以描寫某些不尋常關係，

大將軍何進任命軍團團長畫面

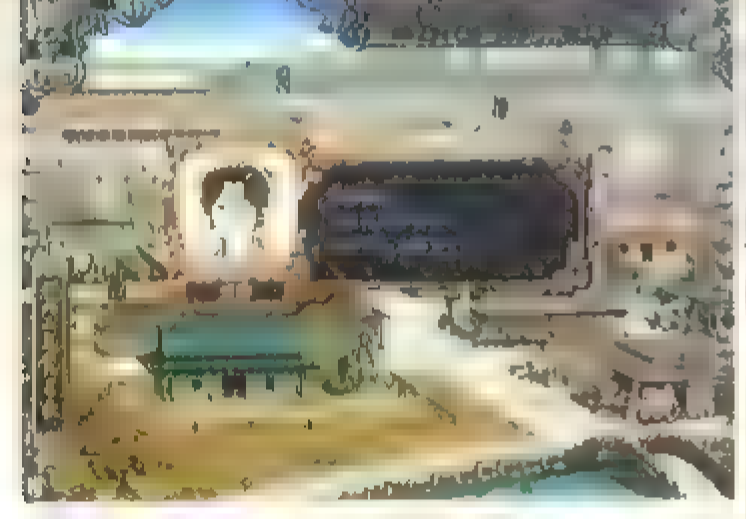


桃園三結義事件，劉關張三人義結金蘭

例如在中原的劉備在被袁紹不斷侵攻後，可能會遇到關羽或張飛被袁紹錄用跑來打自己的尷尬場面，因此，三國志八便增加了四種新的關係設定：「義兄弟」、「好敵手」、「仇敵」與「結婚」。有了「義兄弟」的關係，除了可避免如前所述的尷尬場面外，也能以義式結金蘭成為另一拉攏死忠武將的好方法；「好敵手」則用以描寫各軍相當擁有互相競爭宿命的武將，一如劉備與曹操；「仇敵」則描述因血海深仇而誓不兩立的關係，如因殺父之仇而結下樑子的曹操與陶謙，或是孫策與劉表。這幾種關係中，最有趣的是「結婚」，終於，三國志八可以讓武將娶老婆回家了！當然，演義中出現的女人太少可能會造成太多單身漢的問題，因此，除了大喬、小喬與貂蟬等史實美女外，還有預設的虛構老婆等著你娶回家哦！

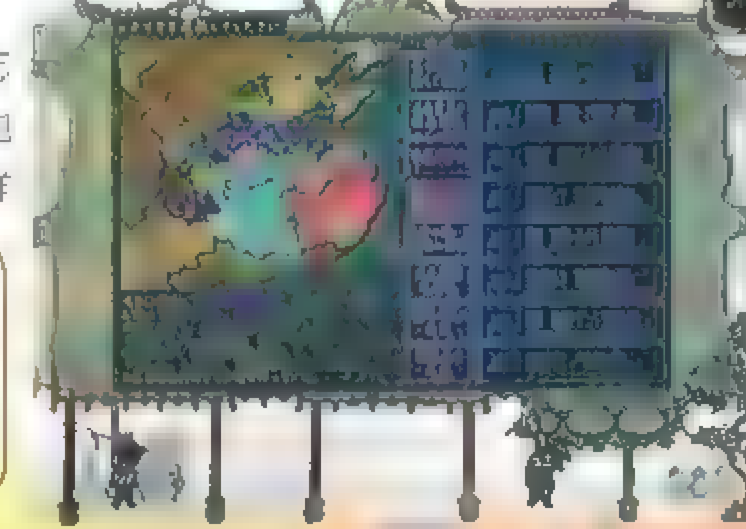


英勇無敵的呂布，配偶裡有貂蟬哦！



曹操可憐一點，老婆是虛構就沒那麼美啦～

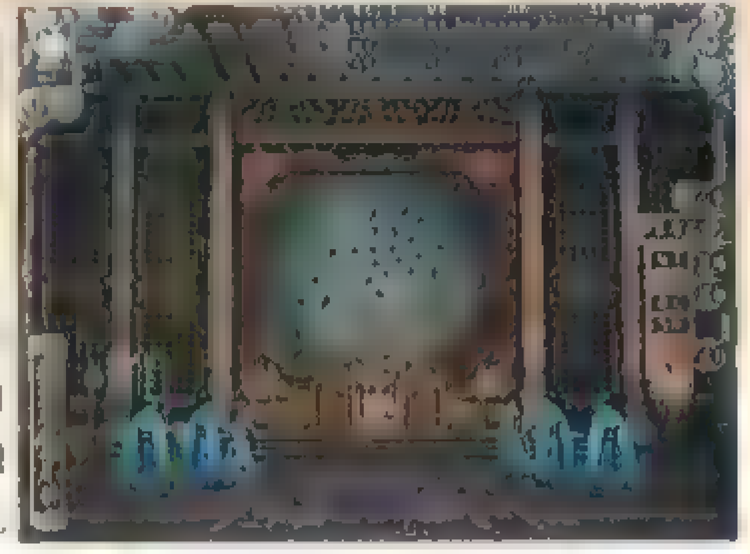
另外，三國志八在歷史考據上也比前作更加嚴謹詳細哦！以時期的設定為例，以往由一代到七代，遊戲的時期數通常不會超過五個，而八代的時期設定的方式與系列前作完全不同－在八個主時期之下，根據時間推演與勢力的消長再細分為數個副時期，所有的時期設定加起來共有五十一個之多。以描寫曹操與袁紹爭霸華北的官渡之戰第四時期為例，就由劉備入徐州開始，經過袁紹敗亡、劉備投靠劉表，一直到袁尚兵敗為止，共細分為八個副時期，這麼詳細的設定，可說大大的增強遊戲時代感與耐玩度哦！



第四時期的官渡之戰，又細分為八個副時期



時期解說畫面：十八路諸侯討董卓



在宮城中實行政略指令畫面



在遊戲的主要介面上，基本上延續七代的方式，每一回合可下達的指令分為政略指令與個人指令，當你用滑鼠點選地圖上的宮城時，便進入下達政略指令的介面，在此可下達內政、人事、軍事、外交等指令，若是點選地圖上諸如酒家、兵舍、自宅等建築，便可下達宴會、會話、鍛練、下野等個人指令，介面的安排可說比前作更加的活潑生動。最後，值得一提的是，應眾多玩家的要求，八代將會加入multi-play的功能，讓你與好友們藉由網路連線，以結為義兄弟的方式來一起統一天下，最多可邀集八個人一起攜手合作逐鹿中原！本遊戲將於七月推出日文版，預定於九月推出中文版，請讀者們密切注意本刊更深入的報導哦～

採訪報導

遊戲極品堂

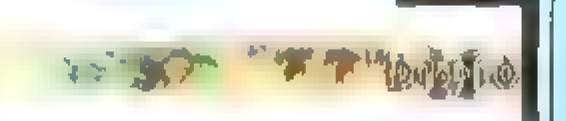
暗黑破壞神二【資料片】

【毀滅之王搶先報導】



■遊戲類型：動作角色扮演　■發行公司：Blizzard Entertainment　■代理公司：松崗電腦　■上市日期：6月29日

野蠻人高地的征戰





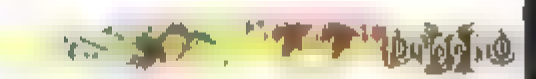
新的資料片必需要先安裝《暗黑破壞神2》後才能執行，而且要注意的是不同語系的版本將不能互通，所以說安裝中文版的《暗黑破壞神2》後，就一定要安裝中文版的《毀滅之王》資料片才行；而松崗也宣稱將會以最快的速度來發行中文版，所以玩中文版的玩家倒是不必太過擔心。



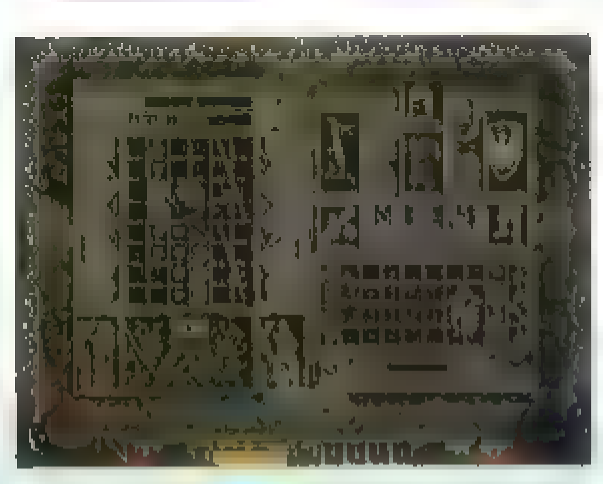




在《毀滅之王》中，遊戲之前的四個故事章節將變為五個，而在第五章之中又將包含六個全新的冒險任務。在《毀滅之王》裡玩家將踏上哈洛加斯這塊土地，並再次向暗黑破壞神的兄弟—毀滅之王巴爾挑戰。在這個新的劇情當中，玩家主要的目的就是要探索野蠻人高地，並完成對抗一個罪惡之源的目標。要在此先提醒玩家，在資料片中記得要讓自己更加地強壯才行，否則一出哈洛加斯營地後，將面對無情的炮火攻擊～即使你曾經在前四章悠遊自在的過關斬將，但是野蠻人高地上的幅員遼闊，敵人一波又一波的來襲，你是否能突破野蠻人的高牆，破壞其中的投石器，並救出被囚禁的高原戰士...，這一切似乎變得困難重重、十分棘手！



更加誘人的超強裝備



喜歡蒐藏稀奇古怪的寶物與武器裝備的玩家，絕對喜歡這個新設計—倍增的儲存箱！記得二代中不是很大的儲藏箱，讓許多玩家紛紛抱怨，於是在資料片當中加倍容量的儲藏箱，絕對會是個受歡迎的改進，至少它能讓你裝下更多的寶石或裝備－特別在你還沒有赫拉迪克方塊之前。

不過即使如此，遊戲中新增加的物品絕對不是那區區幾格的容量可以容納得下的。《毀滅之王》裡還增加了許多新玩意，像是更強大的成套物品、全新的物品種類（只有獨特職業的人物才能揮舞或穿戴這類的物品）、更強大的魔法力量、菁英物品及新的獨特物品...。這些上百種類的套裝配備，就非常值得那些追求完美的玩家來蒐集，當然這些新東西的威力更強大，你也必須花些心思去蒐集它們。





介面上的種種改變



雖然《暗黑破壞神2》的畫面已經非常優異了，但是許多玩家仍嫌遊戲的解析度不夠高，於是Blizzard除了基本的640x480之外，還提供800x600的解析度讓配備較好的玩家選擇；甚至遊戲還能以視窗模式啟動，所以要玩家的桌面設定為1024x768，那麼遊戲的解析度也將有此品質，只不過整個畫面也將相對縮小，玩家可以斟酌看看是否要使用此模式囉！

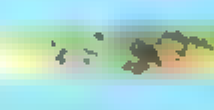
另外一項改良，就是玩家可快速切換手上持有的武器或裝備。例如說第一組裝備了利爪與盾牌，那麼第二組可以改裝備為投擲性武器與盾牌，而且玩家只要按下熱鍵（內建是「W」）就能即時切換，算是相當實用的新功能。玩家可以利用這個新功能來做出不一樣的攻擊方式與作戰策略。

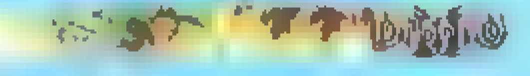


另外，玩家這次可以幫傭兵補血甚至是配上裝備，好讓他在猛烈的炮火下能撐得更久一點。不過這些協助都只限於「傭兵」，其它使用技能召喚出來的幫手就不適用了。

全新的自動地圖設計可以讓玩家以"迷你地圖"的方式觀看位置。這個迷你地圖會在畫面的左上方顯示，而不會阻擋玩家的視野。新增的全面修復的按鈕，可以讓玩家一次修復完所有的裝備，如果你的錢夠多的話。還有玩家在購買辨識卷軸與傳送卷軸時，只要按住"Shift"然後在書上輕擊滑鼠右鍵就能夠一次將書的容量塞滿，而不用一個個的買。新的赫拉迪克方塊配方對於那些"煉金術士"也將會有新的驚奇！







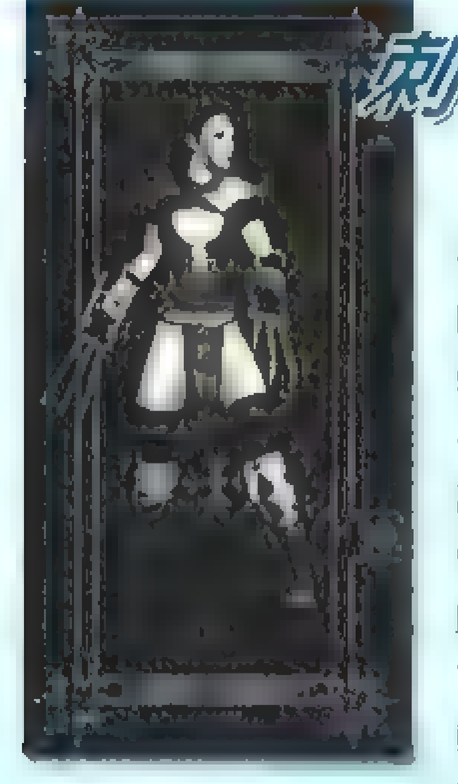
兩個新增的強力角色



《毀滅之王》將比二代多出兩位新的職業，分別是刺客（Assassin）與德魯依（Druid）。在玩家安裝了資料片之後，玩家可以選擇這兩個新增的職業來進行遊戲，這對某些已經將二代玩到爛的玩家來說，又多了兩個新選擇。

已經將二代破關的玩家而言，資料片中將有一個將二代人物轉換到資料片的選項，玩家可以使用舊有的人物繼續在新的故事章節中活動，而以往的人物屬性、裝備也將通通保留下來，玩家不必再苦苦的升級了！不過要注意的是，轉換過後的人物都將成為資料片人物，而無法轉換回去，這一點要考慮清楚！

這兩位新角色又有何特色呢？就讓我們來看看這兩種新增職業的特色與技能：



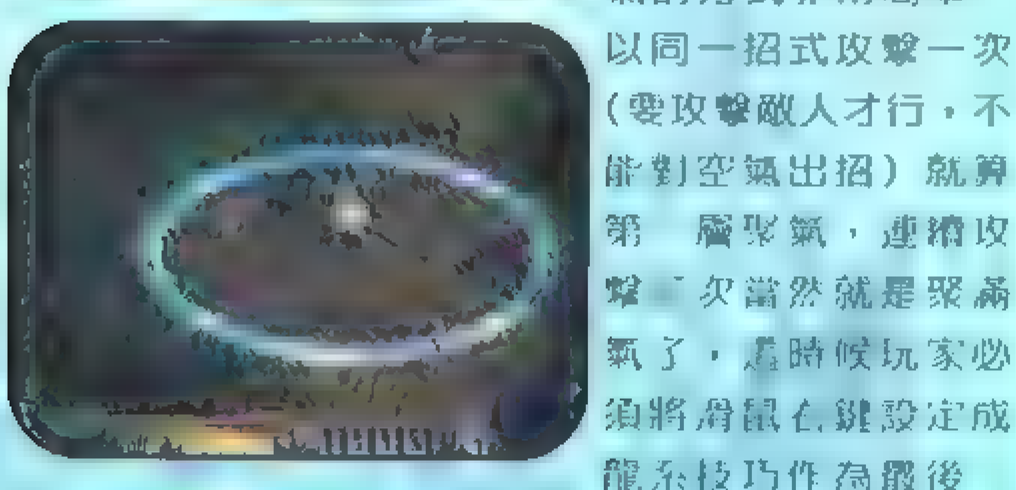
刺　客 (Assassin)

刺客的特色宛如她的名稱一樣，具有敏捷的身手，而且攻擊的手段也出乎人意料之外！雖然刺客與亞馬遜女戰士一樣，都有不錯的敏捷度，但是刺客特別強調近身作戰的能力，尤其是刺客使用專用的爪系攻擊時，攻擊速度絕對是快得嚇人，如果再搭配"加速"這項技能來攻擊動作比較慢的敵人時，敵人恐怕都還沒出招就已經被殺死了！刺客還有一個特色－技能需要左右手互相搭配，而且這種加乘的效果通常會達到數倍之多。



獨特的三段式聚氣攻擊





刺客的技能稱之為「武學藝術」，除了有六種攻擊技巧、三段式聚氣外，還能配合另外一項龍系技能來最後一擊作能量的釋放；這三段聚氣的方式非常簡單，以同一招式攻擊一次（要攻擊敵人才行，不能對空氣出招）就算第一層聚氣，連續攻擊三次當然就是聚滿氣了，這時候玩家必須將滑鼠右鍵設定成龍系技巧作為最後一擊，那麼聚氣後的能量便會釋放出來。

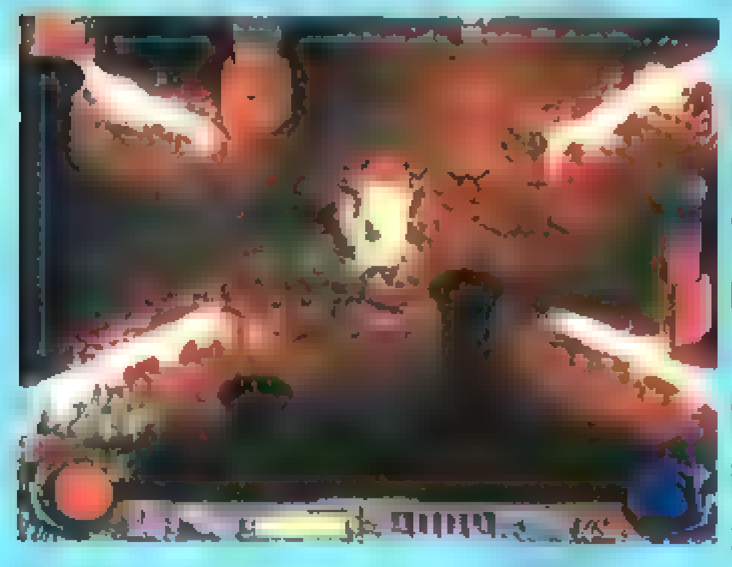
舉個例子來說：如果玩家滑鼠左鍵設定成「虎拳」，右鍵設成「龍爪」，那麼聚氣的傷害將分別是第一次傷害力+100%、第二次+200%、第三次+300%，而攻擊則是+50%，如果玩家在第三次聚氣時按下右鍵以龍爪釋放出聚氣的威力的話，將是傷害力+300%，而攻擊是+50%後再加上40%！

如果說，玩家等級練到30級以上，左鍵使出「鳳凰攻擊」，右鍵則是「飛龍在天」；那麼就有可能分別釋放出第一級的隕石傷害、第二級的連鎖閃電與第三級的衝冰彈傷害，而且攻擊大概會依技能等級再加個一倍以上，所以說刺客其實是非常適合肉戰的。或許刺客的



攻擊能力不夠超強，但快速的攻擊技巧加上聚氣的能力，都能使她的攻擊力倍增，對於喜歡快攻的的玩家而言是非常適合的職業。

陷阱及影分身



不過別以為刺客的遠距離攻擊技巧不行。刺客還具有設陷阱的技能，從利刃、火焰到閃電，只要你法力夠，大可以遠遠地拋向前方解決一部份的敵人後，再過去將敵人一一殲滅。不過陷阱大多有時間限制，以筆者的經驗來說，閃電會比火焰來得好用；畢竟閃電的速度快、距離遠、具有穿透性，實在是刺客的陷阱技能中非常重要的一環。



如同亞馬遜女戰士能召喚女武神，刺客也能使出分身將影子給召喚出來。雖然影子有著不錯的AI控制（例如會自動設陷阱），但能力就不同於本尊那麼強了，如果後期能學到「支配影子」這項技能，就能將影子的實力提昇許多。

德魯依

為避免遊戲中過多的角色使用所謂的"魔法"，因此，德魯依使用的大多是自然界的力量，像是火山、龍捲風等大自然的破壞力；甚至德魯依可以透過獨特與動物交談的能力來召喚烏鴉、狂狼與熊來與他並肩作戰。最誇張的是德魯依還具有"變形"的能力，他可以變化成狼人或者是熊，來提昇一些基本的能力，並加強與召喚出來的動物作加乘的效果



毀天滅地的元素法術



德魯依的技能包含了元素、變形及召喚這三種類型。不過德魯依的技能實在太強，怎麼說呢？首先，德魯依的大祕術元素攻擊威力實在非常驚人，特別是後期的火山、毀天滅地及暴風這三個超強的元素，如果配合得好，除了頭目級的敵人之外，其他的大概還沒有靠近你就被被暴風給冰凍住，甚至是直接送上西天。如果在暴風掃過之後再施展毀天滅地，那一陣火雨砸下來能存活的敵人大概也所剩無幾了。



大自然的好幫手

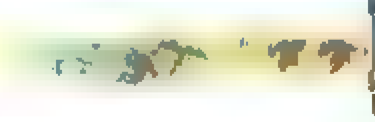


前面說過德魯依能召喚動物來一起並肩作戰，而這種關係如同刺客能使出魅影分身一樣：烏鴉一次最多可以召喚六隻（雖然攻擊力不強），狂狼一次最多可以召喚三隻（一般的狼則能召喚出六隻），熊雖然只有一隻，但攻擊力與生命力驚人，但還好不能同時和狼一起召喚；這時候如果再召喚出棘藤的話，那德魯依的幫手算算大概也有10個左右，光是靠這些幫手，德魯依只要從旁協助作戰就可以了。

不過，遊戲還是給德魯依一些限制，像是變形為狼人或熊後就不能再施展元素攻擊，施展元素攻擊後將有一段時間不能再度施展，至於正式版是否會有這麼多限制，那就不得而知了。

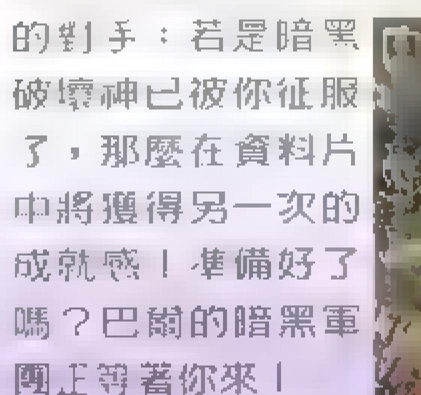


再次挑戰巴爾吧！





《毀滅之王》的劇情延續二代的結尾，玩家將再次挑戰巴爾；而這次巴爾可是有備而來，所以不論是怪物或是巴爾的僕從，實力都非常堅強。至於巴爾有多強呢？嗯～相信玩過之後，絕對能感受到他的威力；通常召喚出來的幫手沒多久就全數掛掉了，至於你自己呢？還是多帶點活力藥水吧！



《毀滅之王》就要和玩家正式見面了，如果你還沒結束與暗黑破壞神之間的恩怨，那麼絕對不是巴爾的對手；若是暗黑破壞神已被你征服了，那麼在資料片中將獲得另一次的成就感！準備好了嗎？巴爾的暗黑軍團正等著你來！

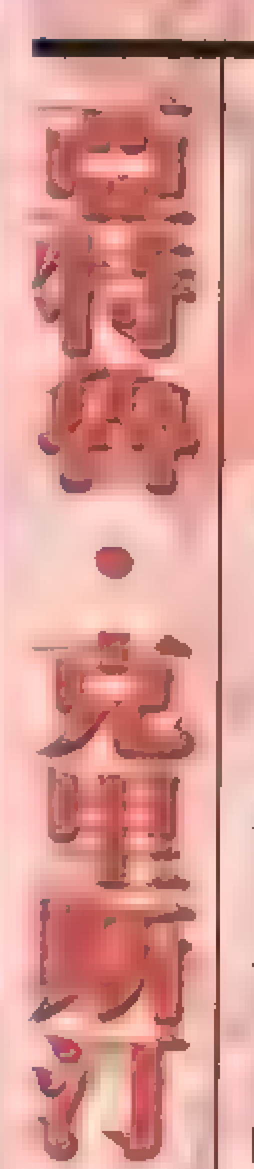


P.S.本遊戲必須有《暗黑破壞神二》主程式方可執行

Ys II

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

永遠的伊蘇



有著燃燒般的紅髮、清澈黑色雙眸的少年，出生於愛雷西亞大陸西端、艾塌洛貝地方的一座小村之中，16歲時就離開了村莊，並立志作一名冒險家。過了一年半之後，當他決定前往被永不止息的暴風雨及雷電所圍繞的島國－艾斯塔里亞時，他的命運就起了極大的變化。當他越過〝暴風結界〞到達艾斯塔里亞之後，在那裡等著他的是未曾想像過的奇妙冒險。為了要從災難中守護伊蘇，他度過了重重困難，最後終於打倒了達爾克・法克特，並將六本伊蘇之書收集完畢，而在此同時，在光的引導之下，也同時開啟了他另一場新的冒險之路。

800年前………

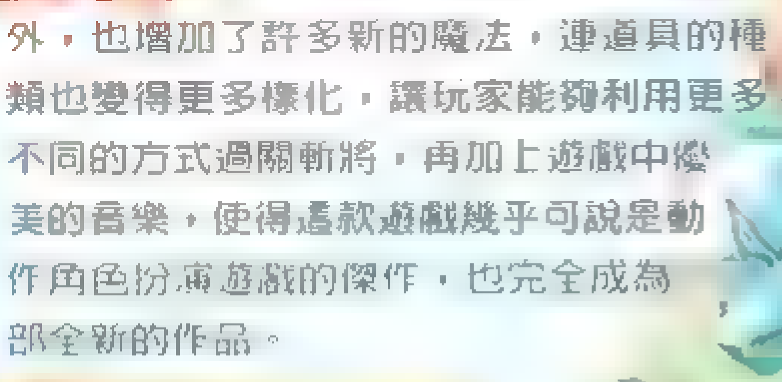
秩序及自由之國〝伊蘇〞出現在這個世界上，由兩位美貌的



女神，及六位有著高潔德行的神官治理著，是一個非常繁榮，並被綠色恩惠所圍繞的國家。而在伊蘇誕生的同時，美麗的寶玉〝黑真珠〞也同時出現，它也是世上一切魔法的根源。於是六位神官利用黑真珠的力量，創造出名為〝克雷利亞〞的金屬，讓伊蘇更為富裕及繁榮。

在經歷800年的動亂及和平的歲月之中，人們忘記了女神及沙爾門神殿的存在，伊蘇也改名為艾斯塔利亞。而克雷利亞從埋藏之地再次被發現，並被命名為〝銀〞，就像以往的伊蘇一樣，銀的出現讓人們的生活更為富裕。然而有如古代所流傳的「當災禍的元

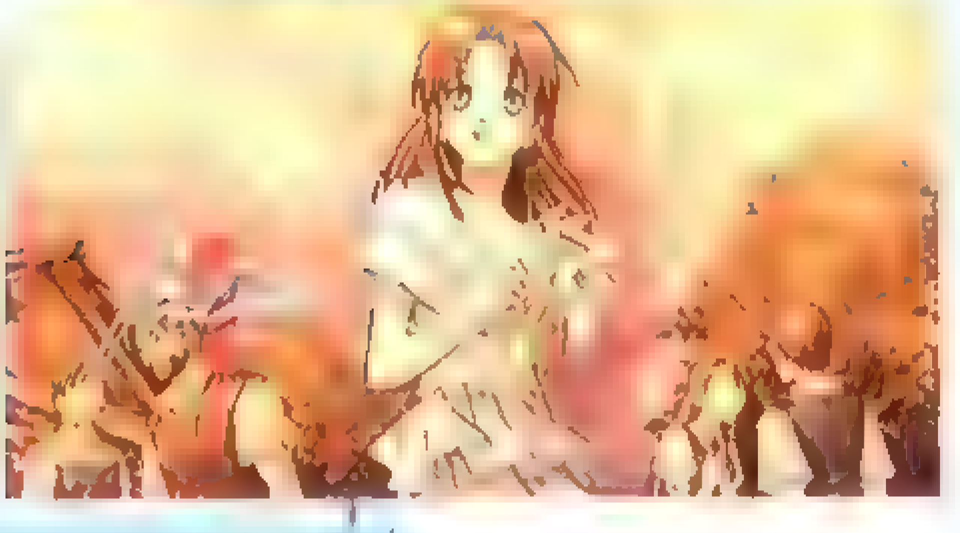
伊蘇的歷史



說到伊蘇國系列，相信不論是新舊玩家一定都不陌生吧！這款遊戲在1987年推出時，馬上就得到了相當大的迴響，而後也陸續推出系列作，並被改為多種不同主機的版本，再過了十多年後的今天，遊戲公司再次將這一系列重新以典藏版的方式推出，讓玩家們能再次體驗當時的感動。

這次重新推出的「永遠的伊蘇2」，除了保留原本的要素之外，在各方面也都作了大幅度的加強，像是原本與巨大頭目的戰鬥就是其中之一。戰鬥場景也作了大幅度的加強，除了畫面更為華麗之外，也增加了許多新的魔法，連道具的種類也變得更多樣化，讓玩家能夠利用更多不同的方式過關斬將，再加上遊戲中優美的音樂，使得這款遊戲幾乎可說是動作角色扮演遊戲的傑作，也完全成為一部全新的作品。







…光克雷利亞出現之時，魔將會再次回來....」。為了要前往在天空的沙爾門神殿，並將伊蘇掌握在手中，魔導師達爾克．法克特再次將魔解放出來

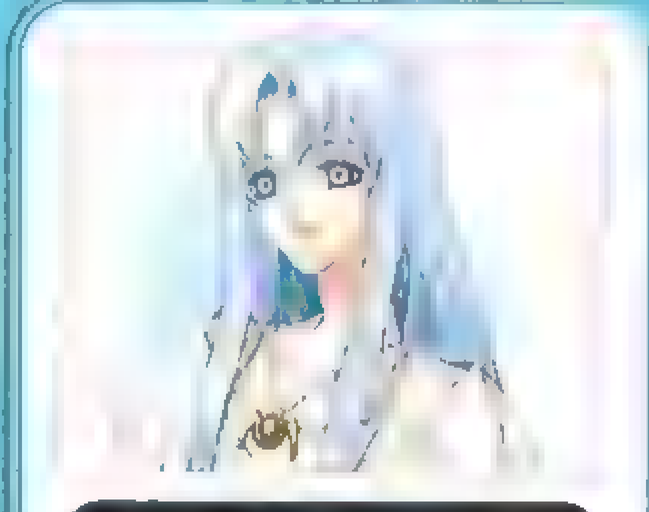
就在這時，一位有著一頭紅髮，並被「冒險」這個魔法所誘惑的少年亞特魯．克里斯汀在旅途中聽說了這個地方，這引起他強烈的好奇心，於是在歷經千辛萬苦之後，他越過了暴風結界到達艾斯塔里亞，而冒險者亞特魯的故事，也在這裡真正地展開。

在旅途中，亞特魯遇到了許多人事物，也開始有所成長，後來在女占卜師莎拉、吟遊詩人蕾雅、多次給予亞特魯建言的老婆婆潔瓦、及完全失去記憶的神秘少女菲娜等人引導下，他也漸漸地了解了伊蘇的歷史，以及一切謎題的答案。

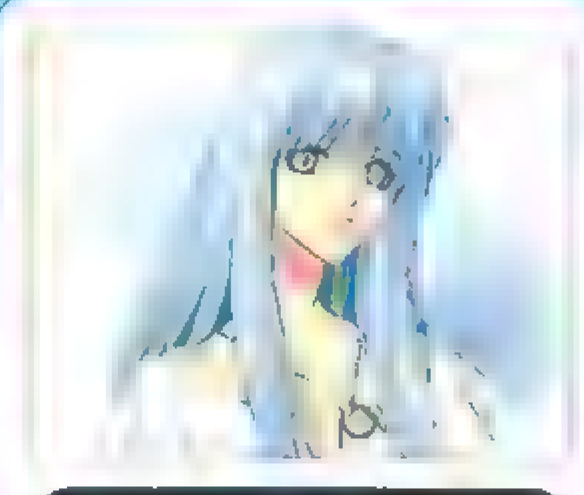
最後他終於來到了達姆之塔。在塔中，亞特魯歷經了千辛萬苦，最後在一連串艱苦的對戰後，終於打倒了造成這一切事件的元兇－達爾克．法克特。打倒了法克特後，亞特魯在他身上找到最後一本伊斯之書，正當他想要回去告訴潔瓦及菲娜這個好消息時，就在這時，在伊蘇之書的力量影響下，他被一陣光包圍住，同時他也聽到了一個聲音說「真正的戰爭還沒結束，勇者啊，飛往天空去吧！」接著他就失去了知覺。

當他再次醒來後，他被傳送到了在天上的伊蘇國。在那裡他遇到了將他從廢墟中帶到家裡的少女莉莉亞，就這樣，亞特魯的新冒險，以及與伊蘇之書有關的最後冒險就此展開





菲娜



蕾雅

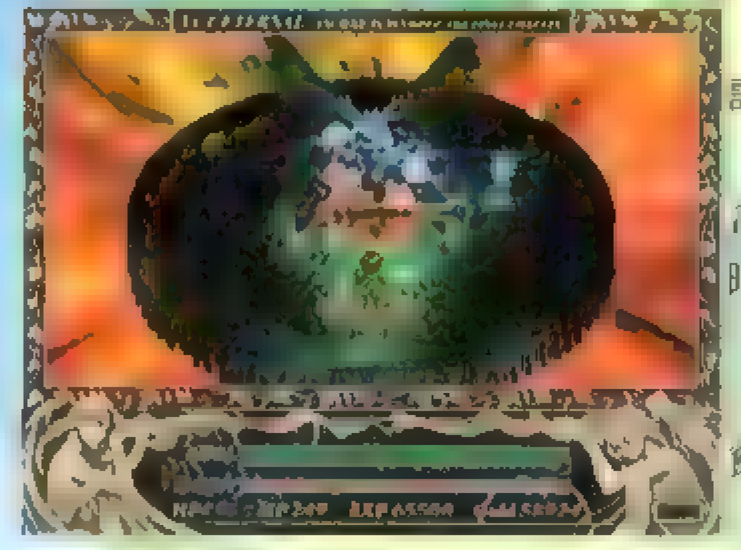


塔魯夫

神官哈達爾的子孫，居住在熔岩之村的快樂少年，父親為看守村子北邊橋的哈巴

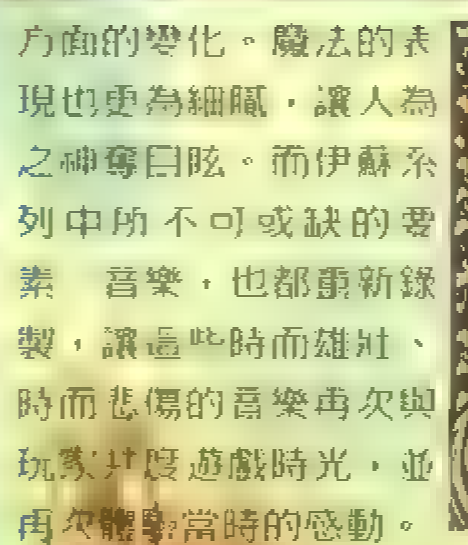


在聲光效果方面



這次也加入了明暗度的設定，因此在冒險過程之中，處處可見與遊戲情境相符合的場景變化，像是深邃黑暗的礦坑、雪花飛舞的冰壁、或是充滿岩漿的火山等等，這些都讓畫面變得更有真實感，讓玩家能感覺到溫度、味道、空氣、及水流等各方面的變化。魔法的表現也更為細膩，讓人為之神奪目眩。而伊蘇系列中所不可或缺的要素　音樂，也都重新錄製，讓這些時而雄壯、時而悲傷的音樂再次與玩家共度遊戲時光，並再次體驗當時的感動。

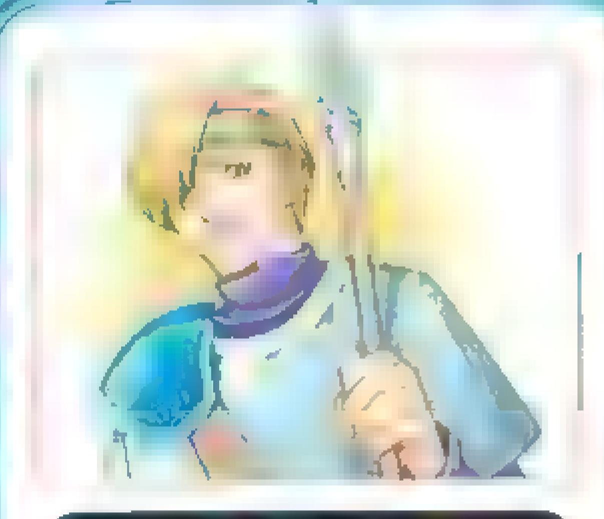




莉莉亞

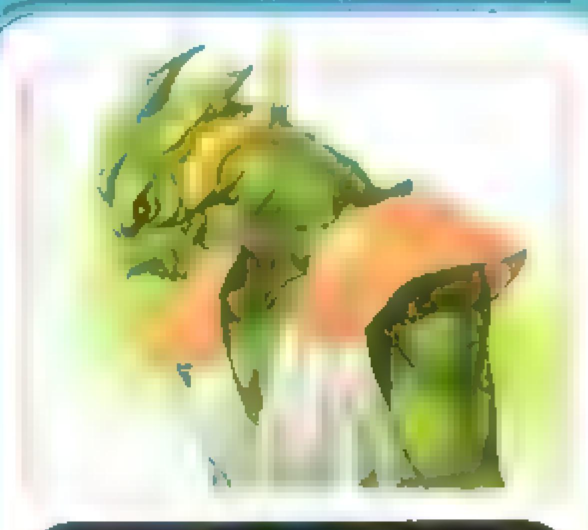
在天上伊蘇的拉斯之村中與母親帕諾雅一起生活的少女，個性非常溫柔，是村中的偶像。由於發現了白天的降倒在廢墟中的亞特魯，因而非常細心的照顧他，同時也由於從亞特魯身上感覺到他有改變伊蘇的力量。雖然從出生後沒多久開始就罹患了非常嚴重的疾病，但是她自己卻一點都沒有發覺。對於任何人都充滿愛心，喜歡蘋果及馬魯之花。





哥德

神官達比的子孫，同時也是守護拉米亞村中通往神殿之門的守護人，和祖父兩人一起生活。



吉斯

雖然外表看來跟魔物一模一樣，但是他會說人類的語言，同時與其它魔物之間也處於敵對關係中。



瑪莉亞

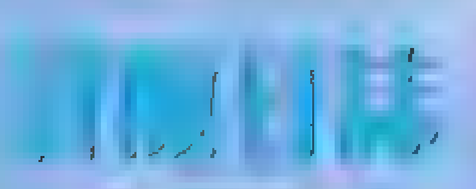
住在拉米亞村的女性，同時也是神官梅撒的子孫，由於無意間遇到了魔物狩獵人類的行為。



操作簡易

在操作介面方面，玩家可選擇使用鍵盤、滑鼠或是搖桿進行操作，另外遊戲中也保留「永遠的伊蘇」中出現的簡易模式，讓玩家從一開始就得到所有遊戲中所需要的道具，這對不擅長玩動作遊戲的人來說可是一大福音。另外還加上了能依據所使用的電腦設備作調節的機能，讓更多玩家能夠安心的玩這款遊戲，完全保留了伊蘇原有的便利精神。





冒險日誌





在這裡玩家能看到許多與遊戲相關的資料，像是出場過的人物介紹、在冒險途中所遇到的怪物的詳細資料、以及亞特魯的冒險歷程。同時也能給遊戲中的人物特殊物品以提高他們的好感度，並由此取得一些特殊道具。另外在全破一次之後，若玩家再從頭開始玩的話，當遇到特殊劇情時，還會出現在第一次沒出現的動畫喔！



蓋亞大地傳說 GAYA Legend

在經過連續幾期的報導之後，相信讀者們對這套酷一科技的創業之作『蓋亞大地傳說』，已經都有一定的了解了。在遊戲接近開發完成的這個階段，我們再針對製作小組在最近對遊戲的戰鬥系統、場景等方面進行的補强，以及遊戲中主要的人物角色做一次詳盡的介紹，讓讀者可以一窺這個遊戲的全貌。



在「蓋亞大地傳說」開發接近完工的階段裡，開發小組在研究遊戲戰鬥中的合理性和趣味性及平衡性上做了許多的考量，加重了遊戲戰鬥方面的部份。除了增加動畫張數、擴大了魔法特效之外，另外新增加了合擊的技巧攻擊，也就是說在遊戲的後期男主角麥克斯和任何一位女主角告白成功之後（主角的戀愛值要達到女主角的標準，告白才會成功哦），只要在戰場上達成男女主角相鄰的條件下，便可以使用合擊的招式來重創敵人，而且每一位女主角和麥克斯的合擊招式都不相同哦！以下就已連續圖示的方式，來介紹這些威力強大的合體技。





月影幻魔　光之劍　流星劍

加繪城鎮街道豐富劇情

多變化的街道場景為遊戲注入了許多的可看性與樂趣，製作小組的美術部門投入了龐大的人力與時間，為蓋亞大地傳說加了許多場景物件和建築，主要是豐富玩家的視覺感官；同時也新增多組魔法，並且將魔法變化度加大、色彩更艷麗、特效畫面擴張到全螢幕，絕對要給玩家們最大的遊戲樂趣和戰鬥快感　在這些新增加的場景中，我們可以發現遊戲場景的細部表現非常的精細，不論一磚一瓦、一桌一椅，都絕對可以會讓玩家們有栩栩如生的感覺。而魔法特效的部份，透過炫麗的色彩，更是令這些威力強大的招式顯的氣勢十足。



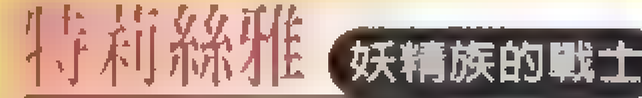
人物角色大公開！

艾琳　半人半精靈族

神官加傑爾的女兒，溫柔婉約　母親因身體虛弱，生下艾琳之後就過世了，與麥克斯從小就在一起玩耍，繼承父親與母親的血緣，善使神聖魔法治療同伴，也會用召喚系法術

安妮娜　精靈族的祭師

個性成熟穩重，以人類的年齡來計算應該在25歲左右，擅長使用神聖系的魔法與召喚魔法　她用杖的技巧可說是相當熟練，很少有人不稱讚她那美妙的施法動作和神奇的魔法招式。



特莉絲雅　妖精族的戰士

生性剛烈，以人類的年齡來計算應該是28歲左右，原本是王國騎士團第二小隊的小隊長。因抱持著理念和絮絲卡不同而離開妖精族，後來被巴里安特以攝魂術所操控，所幸經由莉莉絲解救而加入主角一方，專長是用劍

小安　獸人族的女弓箭手

父母為獸人族的戰士，非常好動而活潑。擁有高度的戰力和敏捷力，最擅長使用弓箭，但是並不會魔法。最讓人津津樂道的是她曾經用一支箭強力貫穿五個敵人的身體，而嚇阻了敵人的侵略行動



麥克斯　人類的魔法劍士

父母自小出海捕魚即遭不測；幸好有父親撿到一隻被稱為聖獸的守護寶寶加加及艾琳陪伴他。麥克斯的個性沈穩，擅長用劍，也從神官加傑爾身上學到了攻擊性魔法及攻擊性輔助魔法

莉莉絲　魔族的16歲女孩

一百年前的那場聖戰中為了保護她的族人而施展了究極生命防護盾魔法，所以大戰後因為體力透支而進入昏迷狀態，直到主角們的到來才讓她舒醒。莉莉絲擁有強大的魔法力，專擅使用暗黑魔法和毀滅性的風暴魔法。



楚留香新傳

◆發行公司：[illegible] ◆製作公司：[illegible]科技 ◆上市日期：2001年暑假預定



時值五月，當小編我沉浸在悠閒的氣氛、正昏昏欲睡的同時，突見一只信鏢射入，難道又有什麼緊急事件了！取下打開一看，原來是某門的一封預告信，信裡頭只明寫了幾個大字「暑期將來盜取天下玩家的心，請預先做好準備，恭候我的大駕光臨吧！哈哈哈哈…」。看了看月曆，距預告時間只剩兩個月餘，再不做好準備，屆時勢必引起武林動盪不安，當下便收拾行囊往北去探訪事情的真相

山莊大廳

來到了香帥公館，不見香帥及其身邊的三位姊妹花，卻只見管家出門迎接…也罷，或許由周遭的人來介紹會比較有趣味。據聞，遊戲目前的進度一切順利，只不過這次來得早了些，還沒法將系統、戰鬥等畫面一併公開，下次再為各位追蹤下去。這次看到的畫面只有場景圖以及人物和待會要介紹的輕功系統，雖然資料方面不算充足，但也可稍微了解遊戲的進行方式，待下個月再予以更完整的介紹。話罷，正想詢問管家姓名以方便下次聯絡，於此同時，只見管家一人飄至屋外(心想：「好了得的輕功！」)，待追出後，只見地上留下一張人皮面具，赫然是管家的相貌，至此方才大悟，原來管家就是蘇蓉蓉！難怪他對香帥的一切瞭如指掌…想來再待下去也毫無助益，還是回去趕緊準備報導吧！



△異樣風情的房間

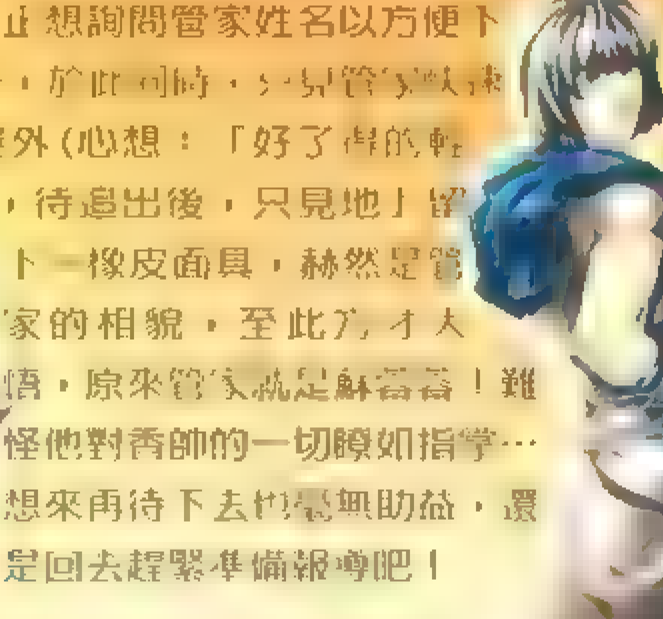


楚留香

輕功身法天下無雙，取天下珍寶而用之，令天下富豪聞之色變，故有盜帥之名。犯案之後，現場必滿溢鬱金香味，故又稱香帥。楚香帥生性雅逸，懂得生活之樂，武功高又充滿男性魅力，加之對女性獨有的同理心，他盜取女人的心更是簡單容易。盜帥年約二十三四，身形俊朗，前途正大有可為

書房





蘇蓉蓉

明眉皓齒，長髮佳人，在三女中是與楚香帥最相配的一個。她的易容術與用毒的本事，世間已罕有人能相提並論，但生性不好動武，雖有一身功力，每遇事時總是能避則避，能忍則忍，不似她這年紀該有的態度。蘇蓉蓉年方二十，正值美好人生，但在她亮麗的容顏下，會看到一絲淡淡的愁容，只有最了解她的人才知道那是為了什麼。

胡鐵花

平時看起來有點懶散的他，有著一臉參差不全的鬍鬚，和典型北方人的臉孔，看起來有七分豪邁與三分傻氣，讓人覺得這人可能很好騙。不過胡鐵花雖魯莽，人卻一點也不笨，他常常因為衝動而做錯了決定，但想清楚後道歉得比誰都快。這個外號「醉貓」的漢子喝起酒來時醉容可掬，就像隻大貓被灌了酒，一晃一晃地在學人走路呢！

劇情介紹

「楚留香新傳」的遊戲流程共分為四個部分。幼年時期描寫楚留香結識好友胡鐵花、紅顏知己蘇蓉蓉、一代智囊李紅袖、烹飪妙手宋甜兒的過程，以及身體不適合練武，心裡又排斥練武的楚留香如何突破障礙習得獨特的奇門武學。成名時期描寫楚留香因烤魚結識同為竊賊的張三，在其「教導」下，從第一次作案到上癮、成名，最後青出於藍、人皆佩服的過程。冒險時期則引入古龍原著：借屍還魂(又名鬼戀俠情、鬼戀傳奇)、蝙蝠傳奇、桃花傳奇與新月傳奇四部故事改編而成，其中不乏與各部女主角相遇相戀的情節。最終時期則是起因於「成名之人，謗亦隨之」，在古龍原著中曾數度提到有某殺手組織在暗中殺害許多成名高手，楚留香也是他們的對象之一，但古龍大師卻未將這個殺手組織明確描寫。因此，宇峻將在遊戲的最後時期替古龍大師結束這個謎題。

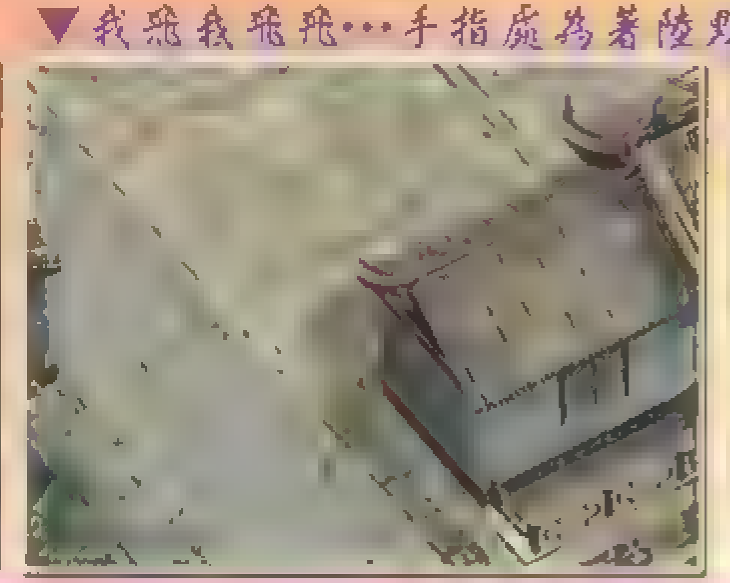


飄逸靈動的輕功

傳聞中，楚留香之輕功聞名天下，他若自稱第二，無人敢稱是第一。這樣的特點在遊戲中將如何表現呢？高山峭壁爬不上去、跳不下去？不要緊，請按Ctrl鍵，將滑鼠移到目標地點，輕輕按下左鍵，楚香帥的輕功立時展現，點到哪就跳到哪。不過玩家可千萬別以為輕功只不過是行動方便而已，倘若不勤加練習，眼見高崖上長著奇花異草，遊戲卻顯示為輕功能力不足的符號，能不覺可惜嗎？所以平時閒著沒事就跳一跳，增加自己的輕功能力喔！

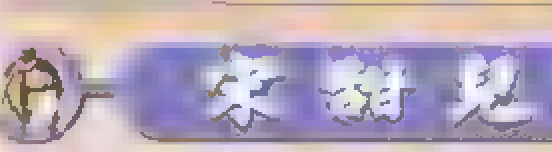
▼起跳囉！

▼我飛我飛飛…手指處為著陸點





▲降落囉！



宋甜兒

大大的眼睛、甜甜的笑容以及廣東姑娘特有的聲調，再加上做出一道道想讓人吞下碗盤的極品美食的手藝，大概就是人們對甜兒的初次印象吧。她只有十六歲，是三人中最小的一個，香帥的對頭多半不會防著她。但是，當甜兒的暗器一旦出手後，人們就會明白，為什麼有人說她的暗器功夫要比楚香帥高明多了。

李紅袖

楚香帥的第一智囊，掌管盜帥所有取來珍寶銀兩的後續處理事項，其建立了一個聞名天下的資料庫，記載天下英雄所為與諸般收藏，使盜帥在出手時必定有所斬獲。紅袖姑娘喜好穿紅衣，看來就像是個有大家風範的千金小姐，誰知十八妙齡、秀美的容貌背後的她，竟能通曉天下秘聞、精通奇門六學，是個深藏不漏的博學者呢？



採訪報導
遊戲極品堂
大唐雙龍傳
隋末亂世英雄起
誰能問鼎中原？
代的武俠文學大師黃
易，其作品綿密謹慎，氣
勢恢弘，尤其在角色
個性的描寫上十分
傳神，再加上以3D
這個遊戲絕對
是個值得玩家
期待的武俠
經典之作。
研發製作

人物設定、個性武功特色大公開

「大唐雙龍傳」吸引人的主要特色在於出場人物眾多，而且每個人物都有著反映自身性格的武功招數，黃易先生對角色人物的描述除了個性強烈鮮明外，其外型也是一個比一個華麗俊美，所以遊戲的角色設定必定要經過玩家們嚴格把關檢驗，在充分吸收玩家與讀者各方意見後，本期為各位玩家獻上最新出爐的人物角色設定。

●寇　仲

原來是揚州的孤兒，和徐子陵相依為命，得長生訣後，進窺上乘武學之道，也因而燃起爭雄天下的豪情，機敏剛猛為其武功特色，反映其人富權謀與豪情霸氣。

●宇文化及

北周宇文皇室的後裔，雖於隋室為官，卻早有叛意。為「長生訣」追擊寇徐過程中殺死傅君婥，和寇徐結下死仇。其「冰旋勁」為一旋轉冰冷之氣勁，表現出其個性殘忍、陰謀狡詐。



●徐子陵

幼年在揚州和寇仲相依為命，就像寇仲的弟弟一樣；練成長生訣後，氣質漸生變化，嚮往清靜無為、與世無爭的生活。在寇仲的爭霸天下過程中，為他導正方向，武功特色飄逸瀟灑，充分表現其高絕脫俗氣質

●沈落雁



瓦崗軍的軍師，效忠於蒲山公李密，因為寇仲和徐子陵無意加入瓦崗軍而欲殺兩人。有「俏軍師」、「蛇蠍美人」等等稱號，顯示出她為達目的不擇手段，及遠近馳名的美貌，個性充分反映在其武器「奪命簪」上。

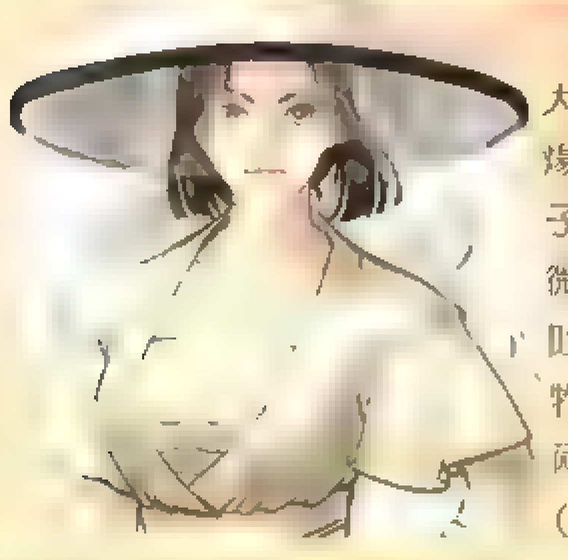
●跋鋒寒

突厥人，幼年生活養成其深沉冷酷的性格，到中原修行武術，以挑戰突厥第一高手武尊畢玄、攀登武學巔峰為一生目標職志。其武功與氣勁在嚇人氣勢下，又有陰巧的變化，表現出對武道的野心與深沉的執著

●單琬晶

琉球東溟夫人之女，美麗高傲，主掌各勢力的武器買賣。因為和寇徐兩人頭兩次的會面，都留下了極差的印象，在兩人盜走帳本後下令要奪寇、徐的性命。其東溟劍法、掌法，皆展現出凌厲的個性與行事風格

●傅君婥



高麗御劍大師傅采林的大弟子，來中原本欲殺隋煬帝失敗。巧遇寇仲和徐子陵後產生出如母子般的微妙感情，傳授兩人経脈吐納之學，後來更不惜犧牲性命擊退宇文化及拯救兩人。臨死前說出楊公（楊素）寶藏的線索。

●婠　婠



黑暗與恐怖的代名詞，邪派「陰癸派」的傳人，更是陰癸派第二大高手，僅次於派主「陰后」祝玉妍。其詭豔外貌、恐怖性格都表現在神秘、狠毒、艷麗的天魔功之中。

內外修練的真氣經脈系統



▲人物的屬性分配圖

在「大唐雙龍傳」的原著中，寇徐兩人融合「長生訣」與「九玄大法」，體驗出人人與生就具有所謂的各式潛能，一旦拋開迷惑與執著的限制後，就能發動潛能，讓身體中的氣，在經脈中源源不絕不斷流竄，而如何善加運用自己體內的氣，配合上各種武功招式，就是你如何在群雄並起的武林中與人一較高下的本錢了。

為了表現出這些武學的內涵，這款遊戲特別設計了真氣經脈系統，讓玩家在實戰與劇情中，調配修練主角們的內功，這也是在眾多武俠角色扮演遊戲中，第一次跳出華麗招式動畫的限制，深入內功心法世界的新嘗試。



遊戲中，以「精」代表主角生命力，「氣」代表主角真氣，「神」就是在「精」和「氣」配合下主角所展現出來的精神狀態，在對敵時所展現出來的懾人氣勢。由於劇情中高手如雲，他們的武功都遠遠高出主角，所以必須把「精」與「氣」好好加以修練搭配，當對戰時主角的「神」值如果很高，也可以進一步到達小說中的「井中月」、「星變」等心法境界，一舉擊敗強過自身很多的對手們，重現小說中寇徐兩人每次與高手對陣化險為夷的情節。

巧妙運用內力　練氣增強實力

遮蔽物半透明、鏡頭自由操控 讓遊戲更順暢


▲建築物的半透明遮蔽效果

「大唐雙龍傳」這款3D武俠角色扮演遊戲，除了以3D方式展現原著中的武打動作與隋末壯麗場景外，更在技術上引用遮蔽物半透明系統與自由的鏡頭切換，來解決以往玩家進行3遊戲時的困擾與問題。

在3D場景中，遊戲主角在進行搜尋與行動時，常常被立體的建築遮掩，而因此錯過了關鍵性的線索，而影響遊戲進行，在這款遊戲中，這些礙眼的建築物都可以透過切換遮蔽物半透明系統，在遊戲畫面上展現出半透明的透視效果，讓遊戲更順暢的進行。

玩3D遊戲常常因為場景與場景連接之間的鏡頭切換，搞的玩家暈頭轉向，導致操作上的困難與迷路（不順暢的鏡頭轉換甚至可以使人心悸想吐，像暈車一樣），在這款遊戲中，玩家將可以經由調整鏡頭的遠、中、近距離，來使這個問題獲得大致的改善，更讓玩家在遊戲中藉由鏡頭的操控，可以仔細探究每一個角落，不放過任何絲遊戲線索與隱藏物品。


▲把建築物透明化就不會遮到人物了

可自由調整鏡頭的遠近

鏡頭近 鏡頭中 鏡頭遠

亂世風光，壯麗中的沈默與哀愁





「大唐雙龍傳」場景的表現不單以華麗取勝，除了詳實的考證劇情歷史背景外，更是用心的重現原著小說情境，以嚴整的透視構圖、濃厚帶暗的色調，寫實的勾繪出雄偉壯麗中帶著濃厚亂世的沉重氣氛。以煬帝行宮一景為例，就表現出寇仲、徐子陵所有包華麗中衰敗的頹靡而光，每段場景都表現出劇情中帶給寇徐兩人的感受，讓玩家體驗到寇徐兩人對亂世的感慨，和在幽靜的山水景色中感受人與自然互融合一的情感。





七俠五義 包公疑雲

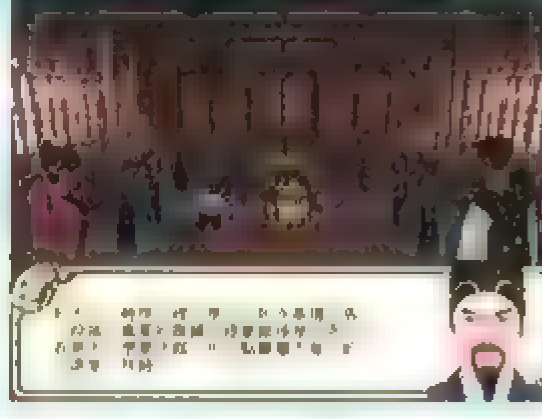
[illegible]

在<七俠五義 包公疑雲>一個由您扮演神判包拯，結合七俠五義各自的異能，一起偵破離奇案件的全新類型的遊戲！遊戲中您將適時的扮演包拯、展昭及五鼠等角色將各大懸案　破解，案情故事不僅峰迴路轉撲朔迷離，您還須時時小心應對以免一個不小心造成誤判，將使您的一世英明付之　炬喔！



▲大人有人來擊鼓鳴冤了

遊戲中的審案過程還參考實際的案件推理步驟，設計出包含了詢問、觀察、威嚇、示證、用刑等等不同的選項供您在審案的過程中推敲案情。在公堂審案中還可透過展昭將重要嫌犯或證人傳喚上堂，也可提供證據讓嫌犯辨認，當然，包拯最重要的智囊團成員－公孫策在旁也會適時的提醒包拯一些判案技巧以及提示，讓案情能早日水落石出。透過多層選項的審問，反覆仔細觀察嫌犯的隻字片語，才能讓您推敲出其中的可疑之處。遊戲中還會依照證人以及嫌犯所提供的證詞，進行案件的中間過場動畫來回憶案情，各個情節緊湊絕無冷場！！



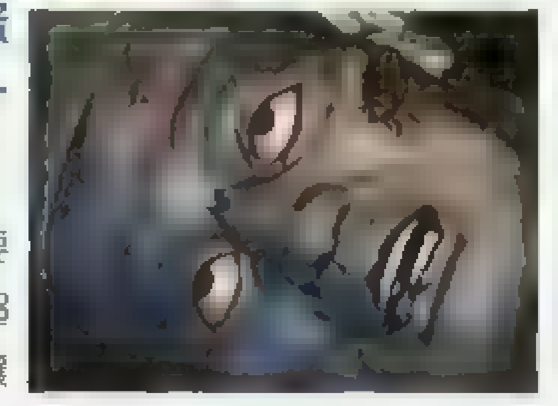
◀公孫先生適時的給您提示

超自由度
運用智慧推理的審案系統

在這款<七俠五義 包公疑雲>的遊戲當中，審案的部份是您最需謹慎小心的地方；遊戲中的人物將忠實的扮演各人被付予的角色，也因為如此，在遊戲中您將可以看到各個角色在公堂上的一舉一動；例如懦弱膽小的疑犯在被威喝時會被嚇得顫抖不已、用刑過後會倒地不起，而某些狡詐的疑犯則會對於您的質問與威喝不為所動，在這種種的現象中您必須將根據嫌犯的供詞言談中，觀察他們說話時的神情是否有異，並適時的檢驗證據及線索來讓狡猾的嫌犯述說實情。必要時還是得對寧死不屈的超級頑固嫌犯施以刑罰，讓



▲狗頭鍘專門剋制壞蛋



▶兇案發生的現場一片慘況

即時策略 加入視線敵方AI視線系統



▲ 只要易容後敵人就無法辨識了

<七俠五義　包公疑雲>的另一個特色就是完全即時的策略戰鬥系統；在本遊戲中為了表現出更完美的遊戲特性，因此特別於戰鬥中加入國內首創的「AI視線系統」。

這套獨創的「AI視線系統」就是指在戰鬥地圖上所有的敵方人物不論是遠程或是近程的角色，都有其各自一定的視線範圍，視線並依遠近區分成內攻擊區與外警戒區。當您被敵方的內攻擊區可視範圍看見，敵方將馬上敲鑼鳴鼓通知伙伴發動攻擊。

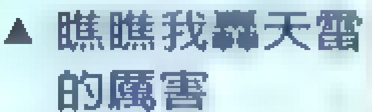
若是外警戒區，只要您施展了一定的防護措施，例如趴下匍匐前進或是躲避甚至是易容變身，都可暫時避開敵人的視線。不過在戰鬥進行中真的被敵人的視線系統偵測到時，您也可以暫時跑離敵方的視線範圍之外，只要經過一段時間之後敵人搜索不到您的蹤跡後，就會放棄對您的追查。但萬一被敵方重重包圍時，那只好免不了來場硬戰啦！嚐嚐敵人湧而上的滋味，可是不好受的呢！

▲ 只要隱身變成樹木敵人就認不出了

飛天鼠 盧方

穿山鼠 徐慶



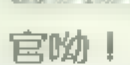


▲ 瞧瞧我轟天雷的厲害

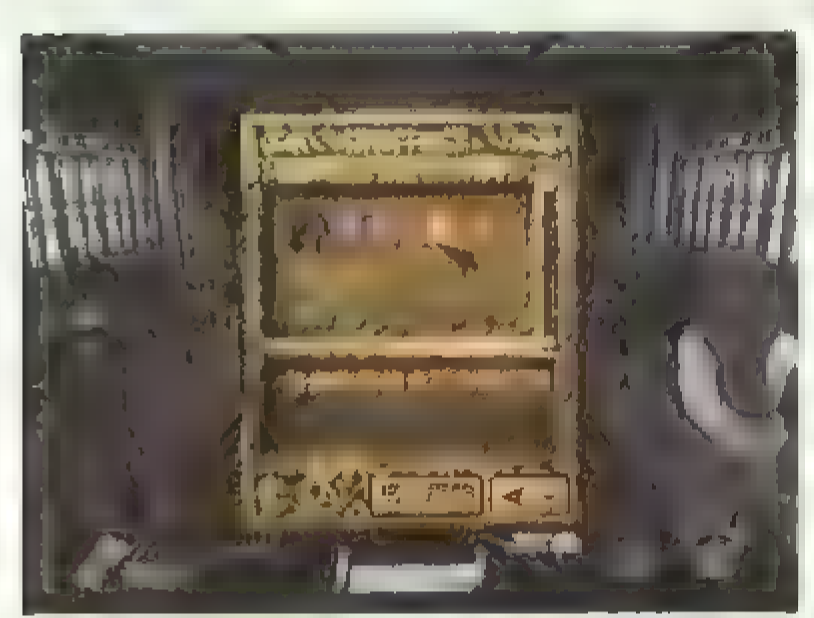


▶ 錢被搶了也要找包青天才能要回呦

您親身一嘗痛遣苦犯的快感；當然在不當的時候用刑的話，這時公孫策也會給與您諫言，以免過度的用刑還有可能會使得嫌犯命喪黃泉，造成冤案！因此在遊戲中另外輔以聲望系統，讓您真實體驗如何成為一個百姓愛戴的青天大老爺；遊戲會依照您在進行的過程中所發現的證據多寡、證人所引發敘述的證言以及是否掌握到最終判案的關鍵點，來對您在遊戲中是否真的作到體恤百姓、勿枉勿縱的包青天，千萬要小心如果在遊戲中要是一時不慎，可是會成



官呦！



▲ 審案過程中隨時都可以檢視證據



▲ 客棧裡面是搜證的最佳場所

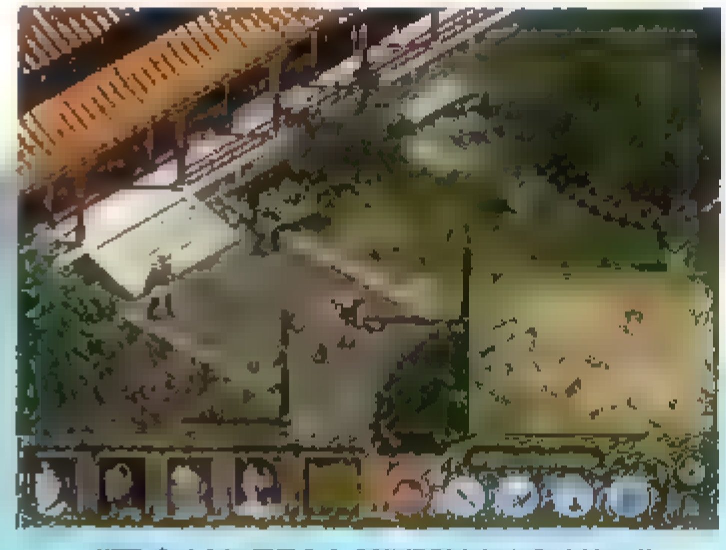
運用角色獨特技能的戰鬥系統



▲ 為探取情報展昭與對方鬥酒

在<七俠五義 包公疑雲>遊戲中展昭與陷空島五義各個身懷絕技：飛天鼠－盧方的輕功、徹地鼠－韓彰的土遁、穿山鼠－徐慶的箭術、翻江鼠－蔣平的潛水、錦毛鼠－白玉堂的分身化影、以及展昭－湛盧寶劍的劍氣等，都將配合劇情任務所需，表現出團體策略戰術的精湛技藝。

除了主要技能之外，製作小組還針對各個人物的遊戲性而賦予了不同的異能，如：地雷、轟天雷、煙霧彈、化屍丸、點穴等輔助技能，當招式施展出來時不僅效果華麗，還會在地圖上出產生不同的效果；當展昭施展劍氣時會在地面上留下一道橫掃而過的劍痕、翻江鼠蔣平施展度水時就可以潛在水面下悠然划行、錦毛鼠白玉堂對敵人施展點穴後敵人就變得無法動彈、甚至當穿山鼠韓彰施出轟天雷時，還會使得靠近目標週圍的敵人與建物都被嚴重破壞甚至燃燒..諸如此類的效果都將使得戰鬥場面更具震撼感！



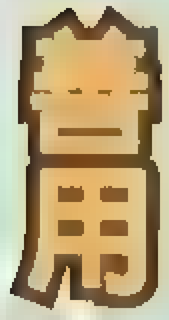
▲ 獨創的即時戰鬥策略模式

御貓─展昭

徹地鼠─徐慶

翻江鼠─蔣平

錦毛鼠─白玉堂



善用策略戰鬥訓練關卡

為了讓您能夠熟悉展昭跟五鼠個別技能操作，在本款遊戲中還特別設計了一個戰鬥練習模式：模式中貼心的設計了十數個不同的訓練關卡，依關卡逐步加入技能訓練，讓您在進行主線遊行的同時，也可以隨時離開來進行戰鬥模式的訓練。且在此練習模式中，您不只可以進行單一角色練習還可隨時再加入其他角色共同進行破關。



▲ 遊戲中不僅要破案還要解謎

▲ 慘了！包黑子竟然跑到了迷宮陣

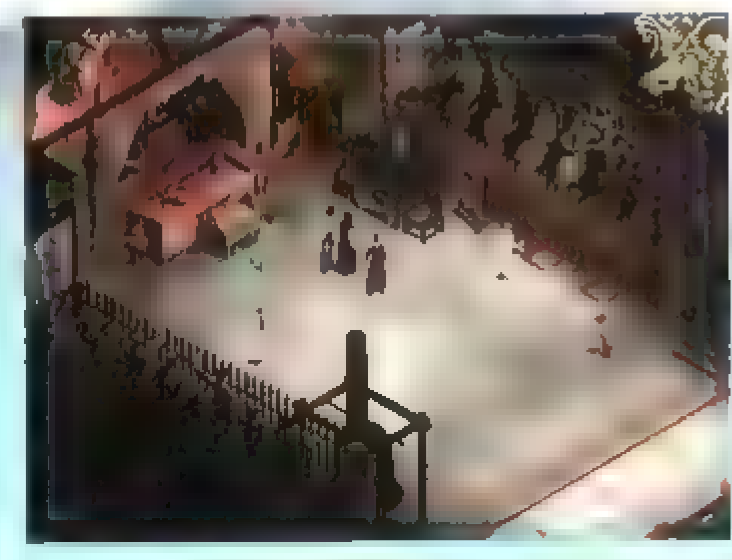


重現北宋開封府所在汴梁京城繁華景象



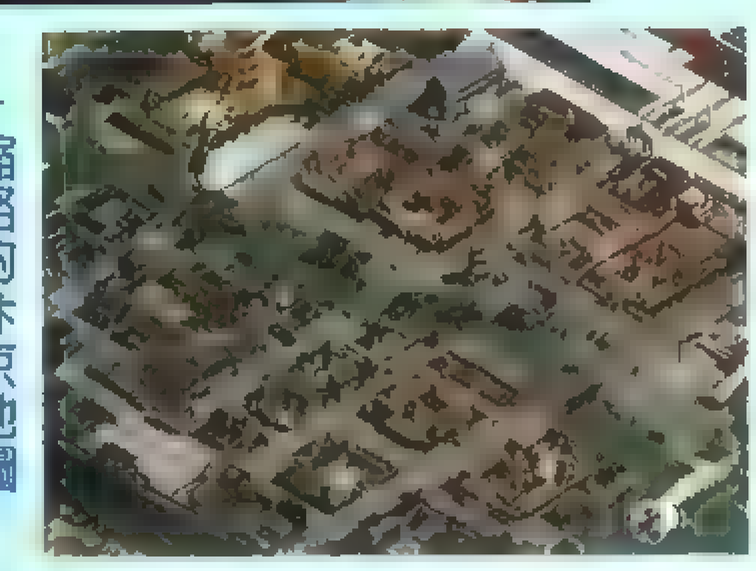
▲精緻的場景令人不禁多看一眼

歷史上名震一時開封府所在的北宋汴梁城，曾因黃河改道而長埋地底，為此製作小組特地精心考證，將汴梁著名的景觀如繁塔寺、鐵塔寺、州橋、吏、戶、禮、兵、刑、工六部及皇城大苑，重新在地圖上展現，製作小組更參考古代「清明上河圖」，藉以重現北宋汴梁京城的繁榮景象。從宋代宮廷到市井建築，都將栩栩如生的展現在遊戲中的豪華場景上，只為了使遊戲的真實度添加更完美的創舉。



◀聽說最近鐵塔寺來了名佛門高僧

更值得一提的是為完美展現遊戲的緊湊性與連貫性，整個的地圖的解析度高達7000×T5000×16bit純色，在如此超龐大且精緻的地圖上行走時，您完全不需頻頻切換螢幕也不會有延遲的現象，更可見本遊戲設計的用心之處。



▶縮略的汴京地圖

曲折離奇的六大懸疑案件

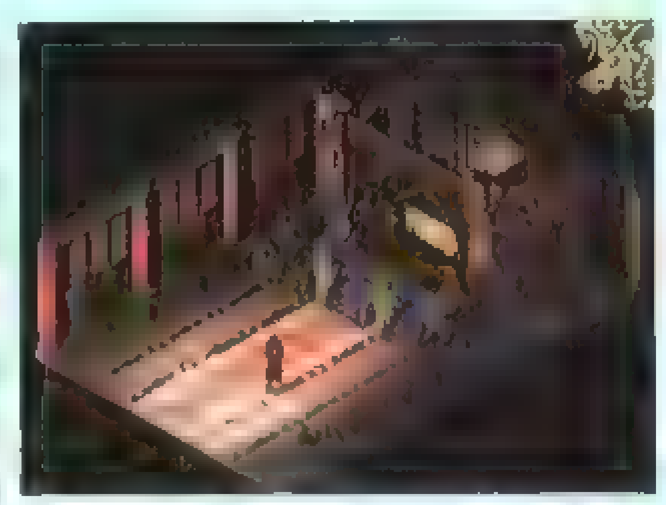


▲未出閣的少女慘遭姦殺



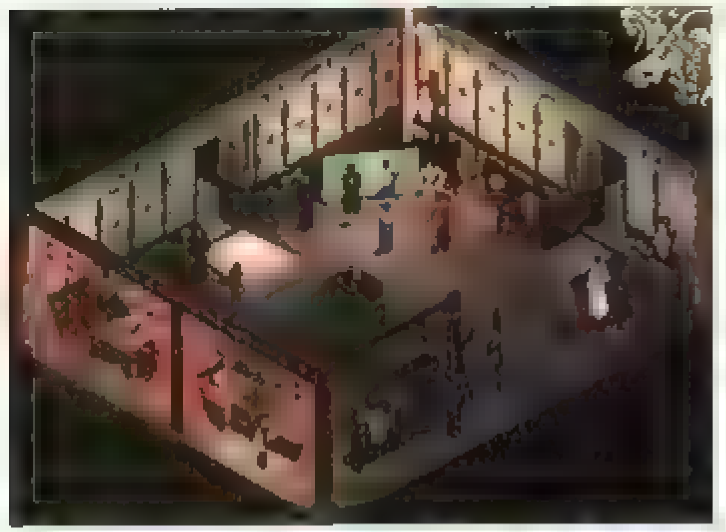
▶到皇上前面與龐太師爭論

為了展現審案過程的細鉅靡遺，製作小組特地自包公歷來大大小小案件中精選出六起撲朔懸疑的迷離案件，供您抽絲剝繭釐清案情，並且搭配展昭與五鼠特殊技能的策略運用，一起讓案情早日水落石出。無論是透過邏輯推理的對話、或是證據蒐查、亦或是公堂上的嚴刑逼供，您都將從不同案情發展的峰迴路轉中體驗身為父母官的神聖職責所在。案件小至人質搶救大至鍘斬皇親國戚，只要您進入<七俠五義　包公疑雲>後，現在都將會變成是您一生中最大的挑戰！！



▲前往皇上座前等待皇上蒞臨

另外製作小組還模擬了真實戰場上的高低地形，還特別在戰場上還設計了錯綜複雜的地形位差，巧妙的融合山寨高台、郊野深潭、邪教總壇及地下牢房等不同地形，甚至在地圖上還設備了許多可供您使用的機關道具，這些機關道具都可以是您用來對付敵人的利器。

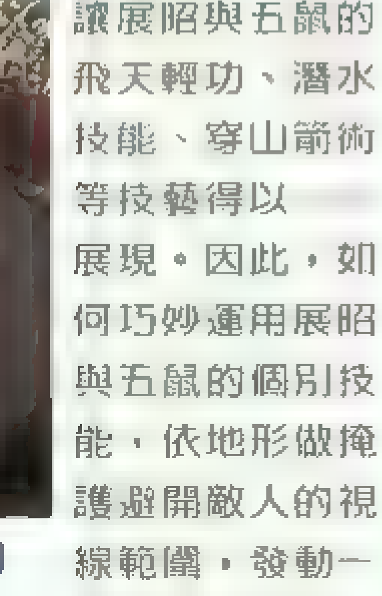


▲將軍府中發生了殺人重案

遊戲中的這些設計都可讓展昭與五鼠的飛天輕功、潛水技能、穿山箭術等技藝得以一一展現。因此，如何巧妙運用展昭與五鼠的個別技能，依地形做掩護避開敵人的視線範圍，發動一場致命的攻擊，將是這款遊戲最與眾不同的特色，愛好高策略性戰術運用的您將可在此大顯身手！



▲遼國王子失蹤包青天的麻煩可大了



Warlords BATTLECRY

第三波

戰鬥的號角已經吹起

遠古的大陸再次復甦

神的英雄啊！

拿起你正義的利刃

讓帕拉丁的光芒再次閃耀

戰神

狂神天威

作為回合策略遊戲的代表之一，《戰神》系列一直具有一定水準的評價，個性鮮明的英雄、錯綜複雜的種族關係、波瀾起伏的劇情以及獨特新穎的遊戲設定，都是《戰神》系列中吸引玩家的地方。《戰神四》在已有三代的基礎上，不論是玩法上，還是在遊戲性方面，製作小組都進行了相當大的變革，力求使《戰神》系列達到一個新的境界！

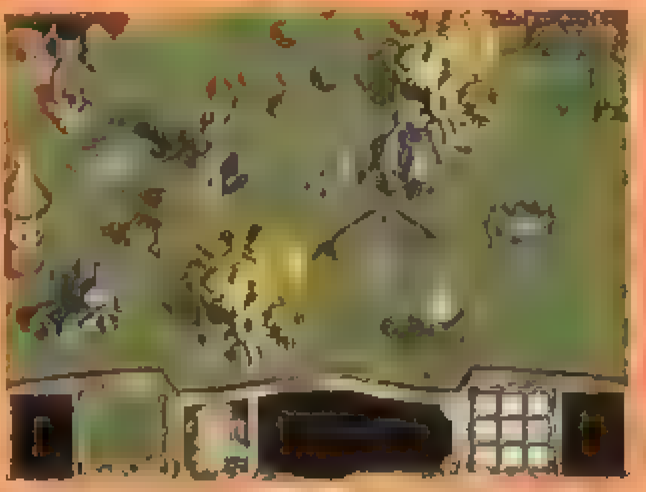


全新的玩法　全新的[illegible]

《戰神四》大膽摒棄了原有的回合[illegible]的轉變成[illegible]即時戰略遊戲[illegible]魔法、技能比前[illegible]的成分[illegible]而[illegible]助[illegible]的是控[illegible]配合[illegible]也不[illegible]戲的可玩度和內涵提高到了一個前所未有的水準。



廣袤的世界　龐大的種族



嘉迪亞大陸、帕米爾高原、達沃山脈、耶戀島四塊區域構成了《戰神》的世界。在這個廣袤無垠的世界裏，從綠草如茵的山谷，到白雪皚皚的大平原；從黃沙漫天的荒漠，到神秘莫測的海洋……總之玩家可以想像得到的，在《戰神四》中都會有完美的表現。在遊戲的地圖上有從小到大四種模式，滿足不同玩家的愛好和需求，既可以速戰速決，也可以長期鏖戰。



在如此寬廣的世界中，存在著各種各樣不同的種族，在《戰神四》的世界中，一共有九大種族，每個種族都是按照AD&D的系統精心設計的。既有代表正義的人類、也有象徵黑暗的不死族，其他的還有矮人族、精靈族、野人族……等等。每個種族的特點、建築、戰鬥單位……都截然不同，單單是在形體上，都會有強烈的視覺衝擊感。當龐大無比的飛龍從天而降，亦或是手拿十字長矛的騎士仰天長嘯時，你是否心裏會湧起澎湃，湧起莫明的激動？你在《戰神》的世界裏，你是《戰神》中的英雄！



個性的英雄　特殊的職業

邪惡的巫門教徒念起了咒語，天空漸漸的變暗了下來，邪惡的的笑聲在天空中回盪……雲捲風至，電閃雷鳴，黑暗的力量籠罩著《戰神》大陸……。



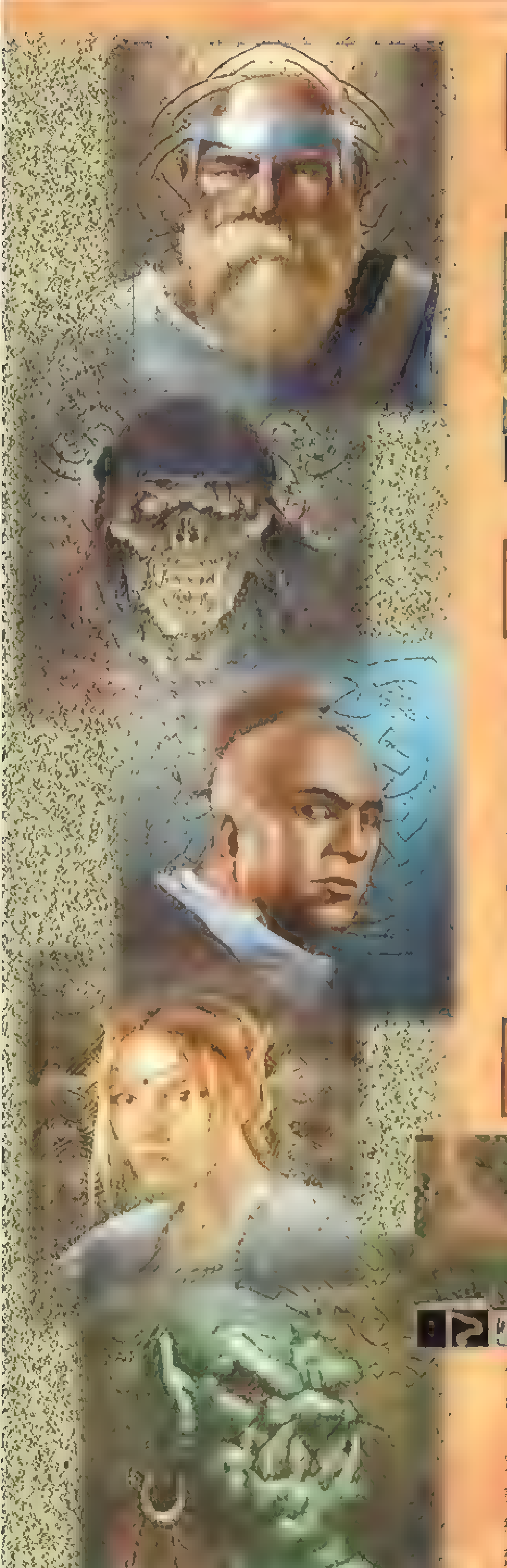
黎明的曙光劃破了天際，聖潔的歌聲迴盪在四方，帕拉丁的戰士手握聖劍，高唱聖堂聖歌，黑暗的光芒漸漸的消隱，和平的陽光重新撒向四方。



不要吃驚，這就是《戰神》中會出現的場面，你，就是這個場面的導演。你，要帶領著《戰神》大陸上的戰士，去一次又一次的去摧毀邪惡的力量



當然，英雄和職業自古都是相輔相成的，而在《戰神》大陸上，更是有豐富多彩的職業系統，從勇敢的聖劍武士、遊俠到神秘的吸血鬼、魔法師，對應與不同的職業，當然也就有不同的培養方向。勇敢的武士當然是衝入敵陣，以一當十，武士從來不會退縮，強大的魔法師則使用自然的力量，運用強大的元素魔法，把敵人的軍團摧毀粉碎，盜賊當然是巧妙的利用各種工具，或隱身、或潛行、或一擊必殺，把敵人消滅於無形之中。《戰神》中的每個英雄，每種職業，都會在玩家的指揮下，發揮出它最大的魅力。



古老的技能 強大的魔法

在《戰神》的大陸上，隱藏著許多古老的技能。在整個遊戲中，技能的數目多達百種，從最低級的偷竊、騎術到最精深的魔法大師、青空之王。無論是冒險技能，還是戰鬥技能，亦或是魔法技能，都是應有盡有。除了自身的修習以外，冒險過程也是不可缺少的途徑，而有些精深的技能，也只能從冒險過程中領悟！



而《戰神》中魔法一共分為八大系別，每個系別都有十幾種魔法。這上百種魔法共同構成了《戰神》的魔

豐富的寶物 繁雜的謎題

對一個冒險的英雄而言，寶物是是不可缺少的。在《戰神》的大陸上，有著很多寶物的傳說，而你，一個尋寶人，必須要去揭開這些傳說的真相，去找到這些傳說中的寶物。當你身穿敘利安之甲、手持安克之矛、腳踏神速之靴時，你會發現，你是多麼的強大，你可以輕易的殺死一頭龍，甚至可以和地獄之王一路魔王抗禮——你就是勝利！



當然了，所有的寶物都不是可以輕易的得到，古代傳說總是神秘莫測

階段性建築物 多樣化兵種

建築物和兵種是構成即時戰略的兩大要素，而《戰神》也力求在這一部分做到精益求精。在《戰神》的世界中，每個種族都按照其相應的特色，擁有九大類建築物，這裏要注意的一點是：在《戰神》中，並不是簡單的按照兵種、科技的對應關係來設定建築物，因為在大多數的即時戰略遊戲中，都是按照這種對應來設定的，其結果是導致建築物的數量和種類過多，往往使得玩家需要較長的時間來上手。

在《戰神》中，設計者刻意的突出了每個建築物單體的重要性，針對玩家在遊戲中所需要、所希望經歷的每個階段，精心設計了九種建築物，使得這九種建築物就可以完全的滿足玩家任何的需要，而且不會產生過於複雜的情況。同時，



法系。既有光明系、也有黑暗系；既有元素系、也有自然系。要想把每系的魔法參透，即使是最精深的魔法師也很難做到！但是當你有一天，登上了魔法的最高殿堂，你會發現，你已經做到了，你值得去做。



你可以揮手之間召喚出威力無比的地獄惡魔，使它供你差遣，你也可以劃出神秘的手勢，使強大的流星火雨從天而降。你擁有了上古的神力，你自由的穿梭於世界的各個角落，甚至要求你不得不去面對一些危險，一些不願面對的事情，但是得到了寶物，誰又會在乎這些呢？

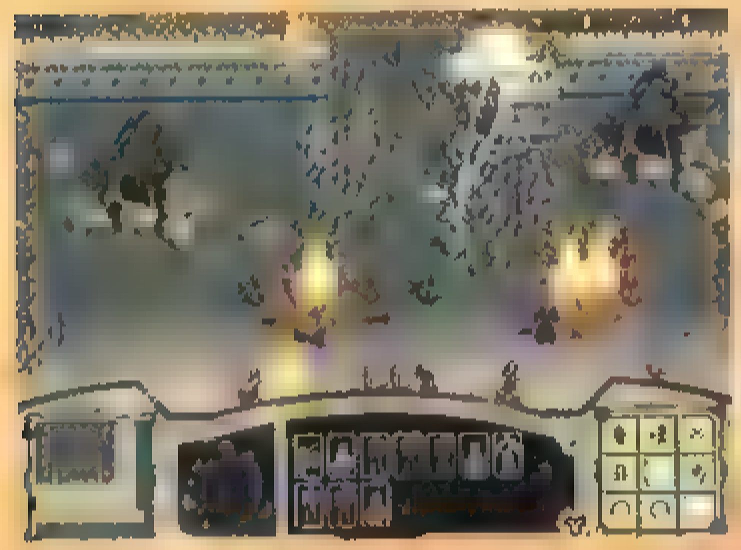
當然了，古老的傳說也不僅僅只有寶物，還有許許多多的事情，而繁雜的謎題更是使得《戰神》大陸越發顯得神秘。你可以回答老木乃伊提出的問題："有著四面，但沒有蓋，但裡頭常常藏了寶物"。然後從他那裏大搖大擺的拿走你需要的木材，你也可以答應獅鷲的請求，幫助他殺死困擾它的可惡的蝙蝠，然後就可以邀請它加入你強大的部隊。總之，在《戰神》的大陸上，有太多太多的謎題等待你來解開。你是否已經迫不及待了呢？





《戰神》系列的故事，一直是西方AD&D的代表，在玩家之間廣泛的流傳。而《戰神四》的情節也是絲毫的沒有懈怠。在《戰神四》的情節裡，通過一幕又一幕舞臺的演繹，通過一個又一個英雄的成長經歷，通過一次又一次血與火、情與愛的故事，"黎明之淚"給我們如史詩般的傳述了人類與魔族之間，黑與白之間的抗爭。

在"黎明之淚"中，有感情、有矛盾、有疑惑、有陰謀……是成為《戰神》大陸的英雄，領導著不同的種族打倒黑暗，還是成為一個黑暗的征服者，用自己的靈魂去換取權利。而這一切一切的取捨，一切一切的發展，都是要靠玩家們自身的來抉擇！



建築物本身又有很多升級的設定，在升級以後，不僅建築物的外形，其所擁有的功能也會變化。

當然，種族的特點也在建築物的設定中發揮到了極致，每個種族所擁有的建築物無論是特點、外型和功能，都有著強烈的種族特性，無論是精靈族的生命之樹、還是蠻族的奴隸地牢，亦或是黑暗族的骷髏墳場，都只會屬於他們所特有的種族，都會讓玩家感覺到："是的，他只會屬於這個種族。"像這樣具有明顯種族特點的建築物，在《戰神》中會有多達幾十種。



對應於數量不是很多，但卻是很完善的建築物設定，兵種的設定也是各具特色的，而且不同於大多數的即時戰略遊戲，《戰神》中的兵種在體現種族的差異之上，更加注重平衡性和配合度，無論是初期就會出現的人族槍兵、蠻族刀手，還是最高級時的牛頭族牛頭王、黑暗族吸血鬼，都會在遊戲的不同階段，發揮出最大的魅力。



而兵種相剋、屬性相剋更是使得遊戲中每個兵種都會有不同的作用，無論什麼時候都不可能出現一種兵種打天下的情況。對應於不同的種族、不同的兵種，各種打法也應運而生，使得遊戲的可玩性提高。

她與她的騎士

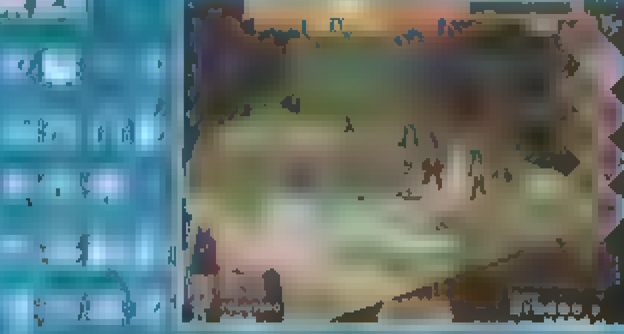
Her Knight

經過前兩期的介紹，我想大家一定也對這款遊戲有了些微的認識，但是一款遊戲的精隨部分--戰鬥系統這部份卻還沒釋出大量的情報，這期就為您詳盡介紹『她』的戰鬥流程。

在角色扮演類的遊戲中，戰鬥部分是很重要的一環，本遊戲也是。遊戲除了情節與主線安排的戰鬥外，其餘戰鬥以踩地雷方式出現，戰鬥的頻率也設定得不會很頻繁，還不會令人感覺心煩。此外由於戰鬥的場景會因應玩家所在不同而有所改變，加上融合了RSLG的特性，戰鬥起來十分過癮，而且若是玩家所訓練的人物夠強，絕對可以享受他們變強後的福利，現在就來看看遊戲中的戰鬥系統吧！

戰鬥執行順序







戰鬥系統指令

戰鬥時最重要的就是對於系統的瞭解，如果不知道某某指令的功用是什麼，那還需要玩下去嗎？所以就讓我們來看看戰鬥系統的各個指令吧！



防禦 (defeed)

防禦指令，在角色旁邊寫的3行字是指定「防禦」的順序。意思就是說，在敵人攻擊的時候，第一次是防禦，下一次是還擊，最後是攻擊時再防禦的命令，防禦可以輸入不同的目標。控制：敵人移動後接近攻擊可能的距離便自動開始攻擊還擊：在敵人攻擊的時候自己也可以還擊防禦：在敵人攻擊的時候防禦。



攻擊 (attack)

攻擊指令，在畫面右下方打開的選項，可以看到目前角色使用的攻擊方式，玩家也可以選擇不同的攻擊方式。



查看 (View)

查看指令，打開在畫面左邊的選項視窗便會看到全部角色目前的體力，點按該角色畫面便移動到該角色位置，選敵人也很方便。



魔法 (magic)

魔法指令，按這一個鍵可以使用魔法，關於魔法的詳述，下節會再詳述。



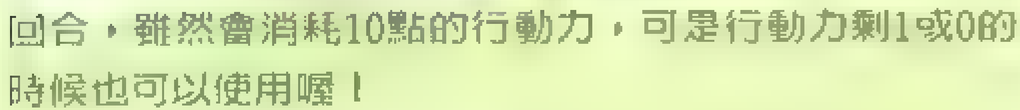
物品 (item)

物品指令，在畫面右下方打開物品視窗，在物品視窗上打開的物品是在角色的物品當中可以使用的物品。



重擊 (slash)

重擊指令，重擊的特點是不會被還擊到，而且威力也很強，行動力不夠的時候也可以使用。可是使用重擊後會強制結束這回合，雖然會消耗10點的行動力，可是行動力剩1或0的時候也可以使用喔！





移動 (Move)

移動指令，先計算移動可能的距離，然後會顯示出移動標誌，點按紅色移動標誌來移動。移動結束後，在角色腳底下會顯示出方向標誌，可決定角色要面對的方向，基本上移動需要2點的行動力，在特別的情形下也會有可能改變所需的行動力。



特殊能力 (ability)

特殊能力指令，每個騎士都有自己的獨門絕招，像是朱諾即以特別的劍術來攻擊，在畫面右下方的選項是目前可使用的特殊能力，在選項中點選便可以使用，每種能力消耗的行動力都不一樣，而且有些還有鼓勵的作用喔！



選項設定 (Option)

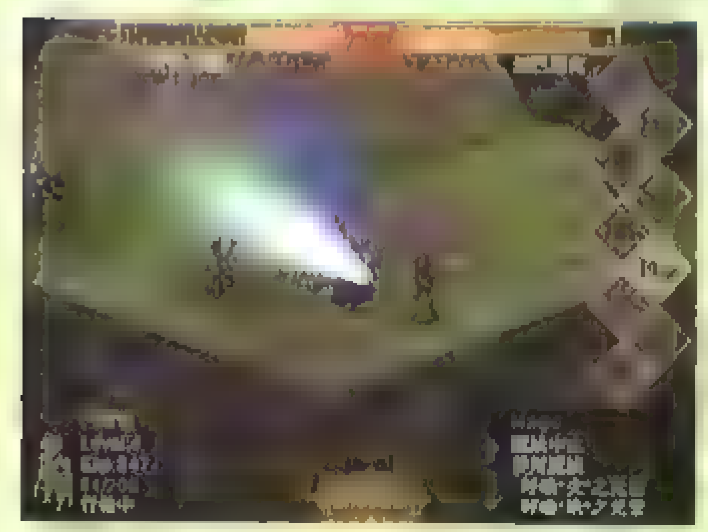
選項設定指令，這是屬於戰鬥部分的選項，一般都是有關遊戲進行速度的選項，以及其他可以選擇更改的項目與內容，如果系統需求較低的電腦，一定要改成較低等級來進行，這樣速度才會較流暢。

多樣種類的魔法系統

[illegible]

[illegible]

冰之劍



在虛空上產生一個冰箭來直接攻擊對方的頭頂，是一種物理性的魔法。有些魔法師做短距離攻擊的時候常用的魔法。

螢火蟲之力



召喚虛幻的幽靈螢火蟲，聚集在敵人的身上吸取對方的生命力，這也是廣域攻擊法術。

火焰之牙齒

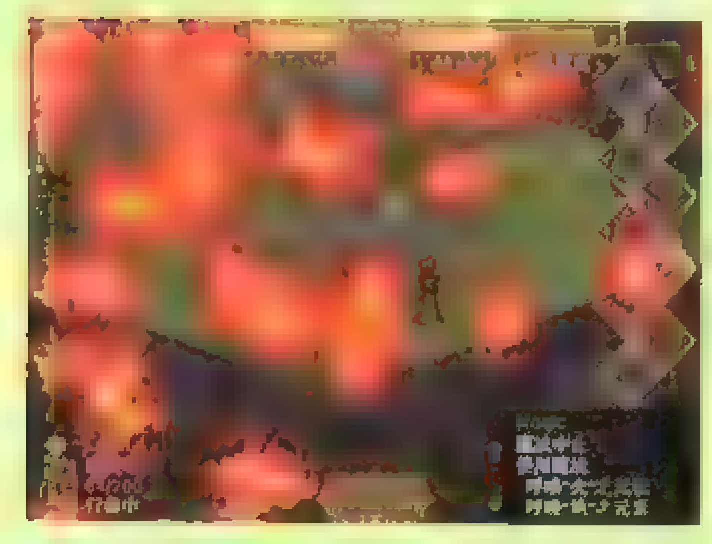
這是現代的魔法師最喜歡使用的攻擊魔法，以魔法做出來的火焰來攻擊敵人。火的力量加上風的威力來攻擊，攻擊遠距離敵人時較有效果，距離愈遠火焰的效果就愈大。

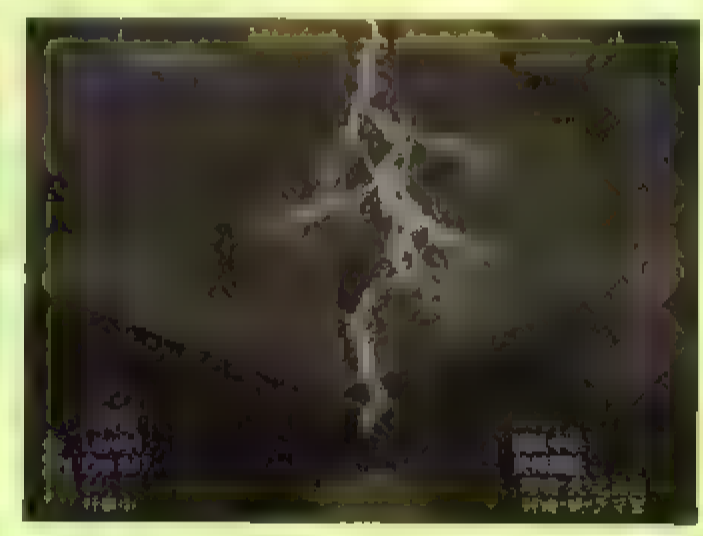
審判的暴風

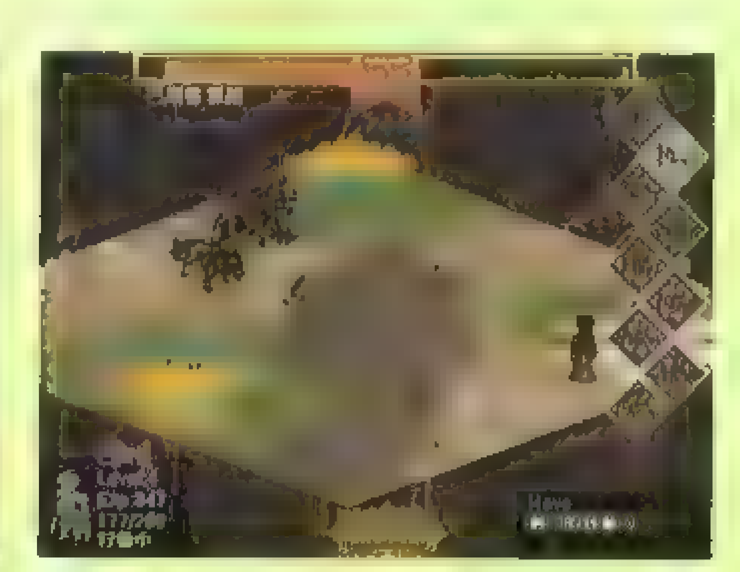
閃電系列魔法的變形形態之一，從天上產生的巨大力量向特定的目標射出去，像這種水準的魔法控制相當不容易的，所以要控制「人」元素。這魔法的特點是可以對多數的敵人使用，會傷害到在戰鬥當中的所有敵人。

吸血惡靈

使用血的惡靈來攻擊對方，如果對方被攻擊到後，會持續地傷害敵人，然後利用該角色的傷害而恢復魔法師的體力，這個魔法以攻擊敵人的方式來恢復自己的體力，所以可以當恢復魔法來常常使用。







大地的憤怒



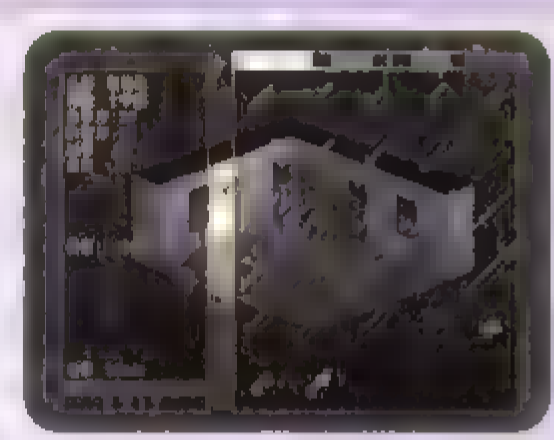
將從大地發生出來的火焰的力量集中在對方的腳下，然後以一瞬間的爆發力來攻擊敵人的魔法。在爆發的時候不會給對方很大的傷害，可是對多數敵人會有很大的攻擊效果，這是一種地區性攻擊魔法，針對在一定地方的所有角色會有攻擊效果。

滿月的封印



很久以前大魔法師「捷達德」使用的魔法，只用一個人就對付了100名敵人的傳說中的魔法。他是在自己的周圍先作封印，然後在裡面用很快的速度來準備魔法，進入在封印地區裡的所有敵人都會受到攻擊，這個魔法可以在一定地區內封印所有增加魔法的力量。

遊戲中有很多的武器和道具可供玩家使用，尤其每個騎士都有自己的專有的武器喔！因此收集更強的武器使騎士們的攻擊與防禦力更為加強，也是一件很有趣的事情。除此之外也有很多很有趣的道具，例如傳說中的魔法杓子，可以使食物烹調更為美味。說到食物，遊戲中的食材可是五花八門的多，因此學習烹調也就成為公主必須的事情了，美少女玩家可以試試自己的廚藝，不過煮得太糟騎士們可會抗議的。



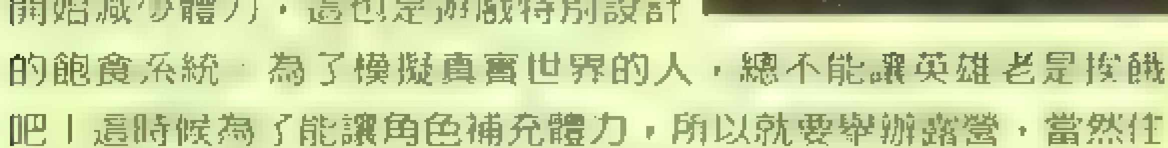
▲遊戲中可以買到的武器非常多喔！



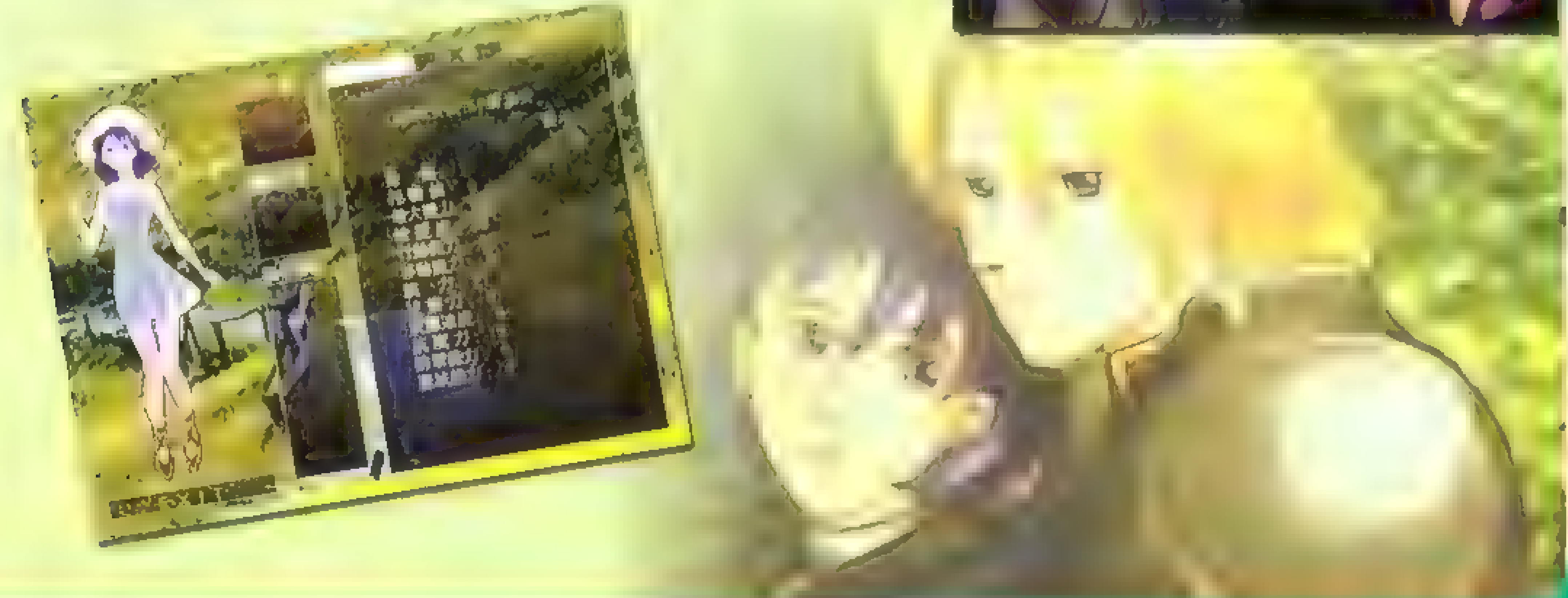
▲食材的種類非常豐富，可要注意一下營養來調配喔！



主角們在旅行中移動的時候，會開始累積疲倦度，因為這些疲倦度會開始減少體力，這也是遊戲特別設計的飽食系統。為了模擬真實世界的人，總不能讓英雄老是挨餓吧！這時候為了能讓角色補充體力，所以就要舉辦露營，當然住一下旅館或到城市吃一頓大餐也是不錯的。







遊戲極品堂

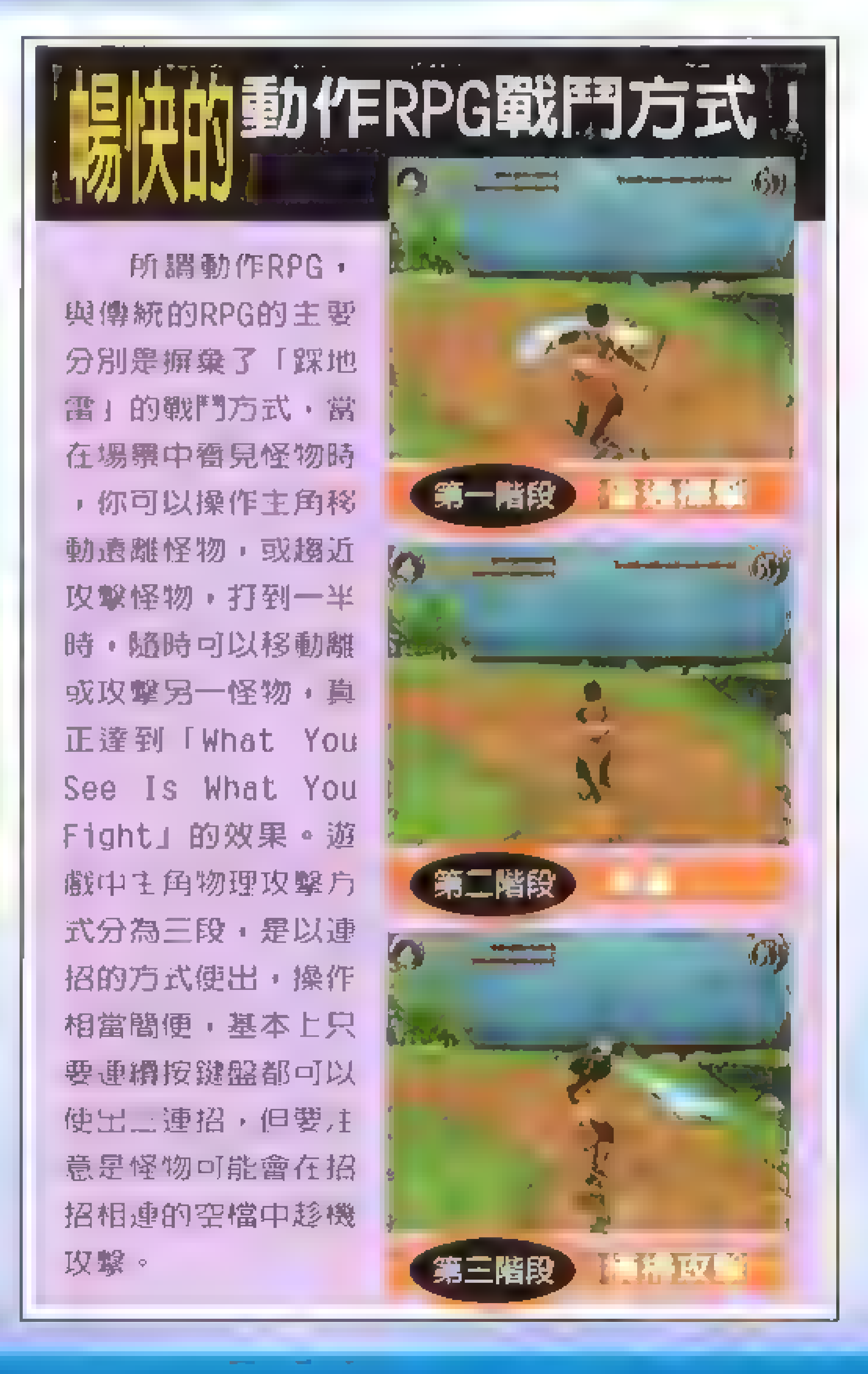
天使之都 Angel

由宏碁PlayCoo工作室所製作的3D動作RPG—天使之都，近來因代理商選擇的關係而在報章媒體廣受注目，但所謂內行看門道，外行看熱鬧，讓我們撇開那本算不清的生意經，在遊戲發行之前，來深入了解一下遊戲的內容。

解開身世之謎～冒險旅途開始！

遊戲一開始，主角拳尼在朋友小胖的家中，得到村長知道如何解開自己身世之謎的情報，冒險的旅途就由此地展開！在與小胖告別後，第一個任務，當然就是設法找到村長，出了門映入眼簾的是碧湖村東村街道，在此閒逛一番順便驗　下本遊戲即時3D圖形引擎的威力，除了場景配色漂亮外，吊橋、流水、房舍、道路，甚至是到處行走的NPC，都是由3D引擎即時運算貼成的，營造出一種有別於傳統2D　RPG的空間感。另外，本遊戲歸屬於動作RPG一派，在操作介面上相當簡化，以避免用繁複的操作困擾玩家，而諸如對話與戰鬥等重要元素的表現，皆不用另外切換畫面直接在場景上演出，給玩家一種一氣呵成的暢快感。


▶ 碧湖西村的小女孩，提供的好像是精靈的情報！



暢快的動作RPG戰鬥方式！

所謂動作RPG，與傳統的RPG的主要分別是摒棄了「踩地雷」的戰鬥方式，當在場景中看見怪物時，你可以操作主角移動遠離怪物，或趨近攻擊怪物，打到一半時，隨時可以移動離或攻擊另一怪物，真正達到「What You See Is What You Fight」的效果。遊戲中主角物理攻擊方式分為三段，是以連招的方式使出，操作相當簡便，基本上只要連續按鍵盤都可以使出三連招，但要注意是怪物可能會在招招相連的空檔中趁機攻擊。

本遊戲與衆不同特點在於聲控控制系統！

本遊戲屬於3D動作RPG，玩法類似任天堂64的名作「薩爾達傳說64」，操作簡便容易上手，沒有煩人的謎題，企畫在RPG類別中屬較單純的一類。在技術上最主要的突破是聲控系統，玩家可以透過麥克風唸出對應的咒語，就能控制主角施展魔法，例如，唸「祝融婆嚧吉帝」可以施展祝融之火，與一般語音辨識系統不同的是，它不用經過漫長的練習，有時諧音也行的通，玩家可以試試唸「豬頭攏厚理死」，看看會發生什麼事～^_^





奇幻的魔法世界－光明與黑暗的征戰

話說主角桑尼為了解開身世之謎，急著找尋村長的下落，雖然找來找去還是沒有村長的蹤影，但經由旁人的提供的線索拼湊起來，發現原來整個世界正處於黑暗勢力的籠罩之下，光明的力量正伺機突圍而出，這就是所謂的「陽光突圍，天使之都隨七星閃耀」預言。十五年前，黑暗女妖施法將太陽之[illegible]空成為「天空之城」，龍捲風席捲世界，十三天使之一的凱恩斯保護皇后與王子坐船逃走，但襁褓中的王卻子不幸被風刮落水中，不久之後，村民在河邊發現了主角桑尼，由於局勢混亂，桑尼有可能是王子，也有可能是普通村民的小孩，謎底就等你來解曉了。



▲這個老師[illegible]

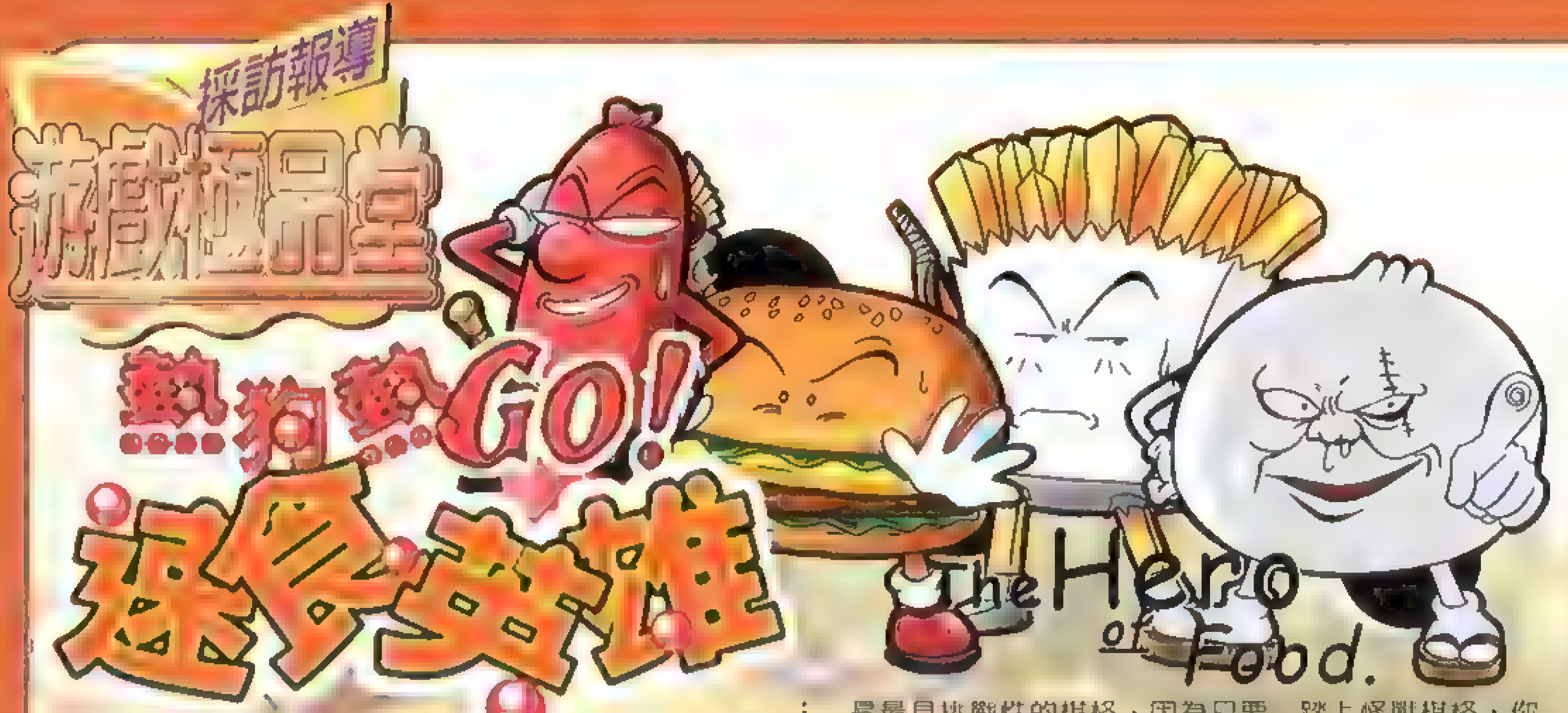
為了讓「陽光突圍」，解開自己的身世之謎，在冒險的過程中，除了強而有力的武器，足以對抗黑暗勢力的魔法是必要的。在遊戲中，魔法主要源自於精靈的力量，你必須設法解救被捕捉的精靈，藉以得到精靈的魔法，除了攻擊性的魔法外，使用輔助性魔法搭配武器攻擊也是克敵致勝的良方，最有趣的是，魔法可以用聲控的方式施展哦～

企畫與技術的表現是以鎖定進軍國際市場為目標！

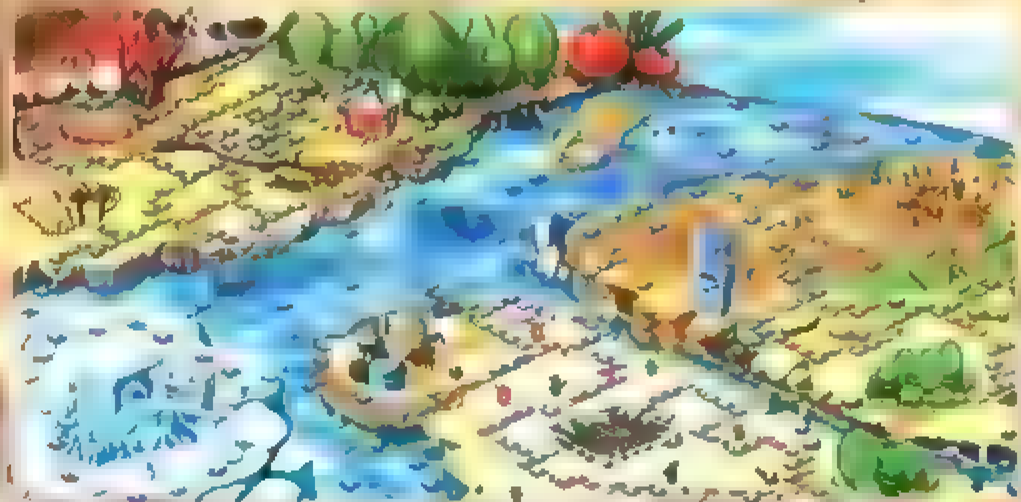
天使之都的遊戲創意原自月亮女神與太陽之神的神話故事，最後演變為以善良女神與邪惡女神間的紛爭為主軸劇情，由於不是中國的題材，在製作之初便鎖定以開發國際市場為目標。在技術上，相較一般的國產RPG也有顯見的突破，除了前面所說的聲控系統外，最重要的是它使用的即時3D引擎，每張畫面可達到最多6000個Polygon貼圖實力，畫面的表現絕對能滿足次世代玩家的需求。







所謂的民以食為天，美食當前相信很少人會不為之垂涎三尺。改編自大然出版社暢銷漫畫的「熱狗熱Go」，讓日常食物商品搖身一變成為鮮活的人物，躍身進入遊戲的世界與你同樂。「熱狗熱GO速食英雄」在一個以擬人化食材為主題的童話世界中，讓熱狗稱勇者、漢堡號英雄，以大富翁遊戲的棋格行進方式作為冒險旅程；遭遇敵人之時就以紙牌遊戲來比試對抗。最終任務當然是打倒魔王、解救公主。遊戲過程簡單熱鬧，老少咸宜，不管是新手或是玩家都可獲得相當的遊戲樂趣。



遊戲開始之初，玩家是以「香蕉城」為起點，並以初級勇者的身份登場展開冒險旅程。行進方式是標準的大富翁遊戲的擲骰模式，以點數的大小來決定行走步數，然後，視所停留的棋格地點，來產生各種千變萬化、趣味橫生的事件與劇情。可停留的棋格共有空地、機會、命運、怪獸、NPC、寶箱、出入口、小黑洞、大黑洞、訓練所、旅館、商店、賭坊、遊樂場等十四種之多，每種棋格都擁有各具特色的功能，其中的「怪獸」是最具挑戰性的棋格，因為只要一踏上怪獸棋格，你就必須與怪獸來場你爭我奪的卡片戰鬥。

卡片的使用即為本遊戲的精髓所在，依作用而言共分為冒險、戰鬥、通用等三類卡片，另外還兼俱貨幣功能。每位參與角色還可將自己所擁有的卡片，任意分配在「集卡區」或「代幣區」來區分其功用。當進入怪獸棋格開始戰鬥後，便是使用卡片來決戰，當打倒怪獸後，不但可累積經驗值來提升體力上限值，還能獲得卡片來提高你的戰鬥實力。

「熱狗熱GO」除了讓你在單機模式上與電腦鬥智鬥趣外，更好玩的是，它還提供連線模式，讓你和好友一起連線對戰，最多可容許八個人一起連線玩哦！而且，大家不用按照回合輪流的方式等來等去，每個人可以各玩各的，當和好友同時停留在同一棋格上時，還可以停留下來與好友交換卡片。如果想和朋友來場戰鬥，可以到競爭場進行PK，藉由戰鬥的方式來取得朋友的卡片哦！


跳跳蛋攻擊。


肉包砰砰砲。


薯條沾通天無敵麻辣醬攻擊。


漢堡閃躲術。



生動活潑的角色設定

在「熱狗熱ＧＯ！」大受讀者歡迎後，後續開始連載的「熱狗熱ＧＯ！」，TOP編輯部和漫畫家林芷蔚討論過後，為了更能呈現「熱狗」的笑點，而修正了部份的人物設定：

職業：勇者

愛耍笨又愛鬧的主角，個性現實又市儈，是個十足的掃把星，能力奇差卻老是想當領導者，逃跑和暗箭傷人是他最自豪的專長。



肉包　職業：格鬥家

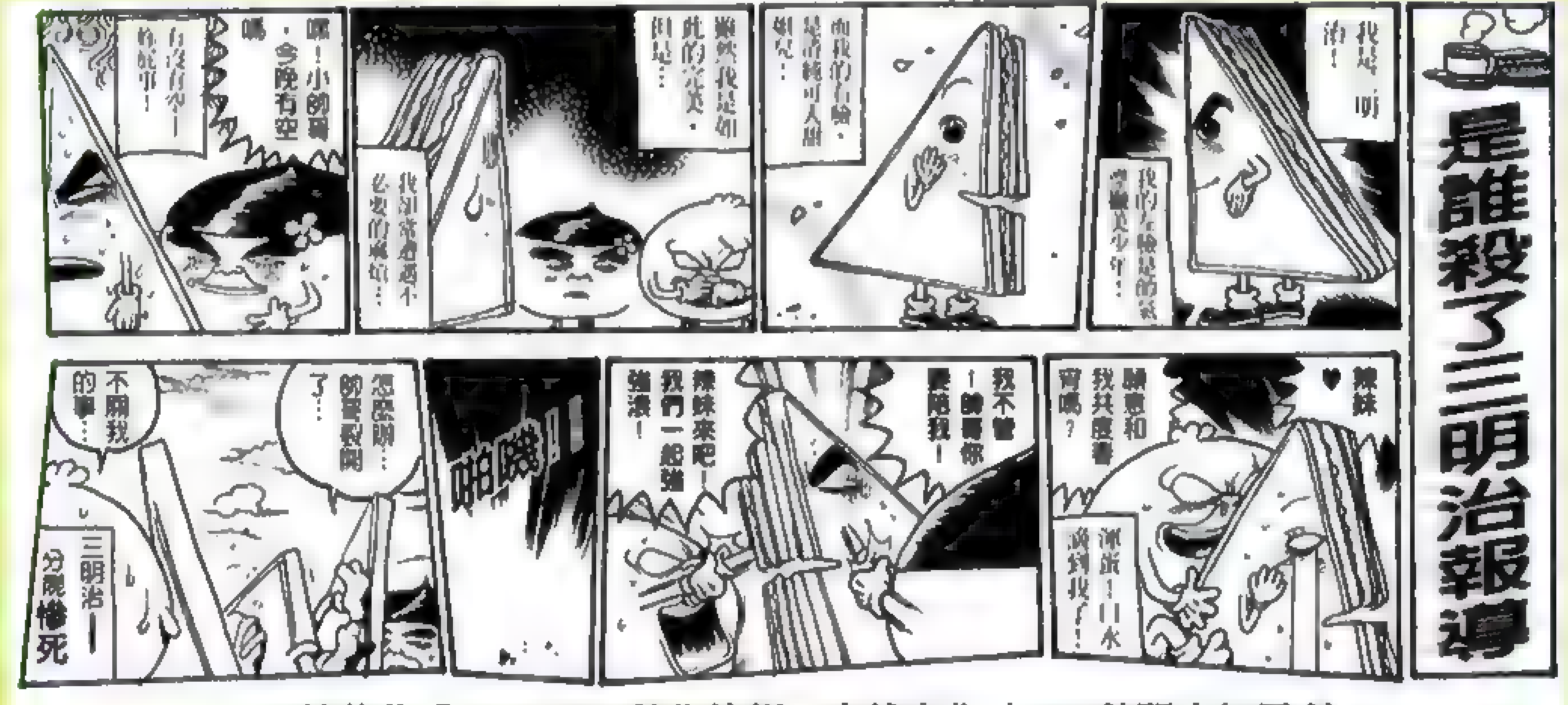
愛出風頭又不學無術的格鬥家，好色、耍無賴是也最厲害的招式，和熱狗是一對活寶，互相陷害和扯後腿是兩人最大的樂趣

油裡油氣的俗辣熱狗、草根性十足的流氓肉包…這些可愛又逗趣的角色到底是從哪兒來的？告訴大家，這些角色全是從「大然文化／ＴＯＰ熱門少年漫畫週刊」中，超人氣的企畫單元「HOT NEWS 熱狗快報」所誕生出來的！

最初在漫畫上的設定，是要以擬人化的食物角色，來為大家介紹各種流行資訊，並利用各種食物的特性來演出逗趣的小短篇，藉此吸引讀者們的觀賞。刊出後，這些可愛小角色們出乎意料地深受讀者喜愛，於是「熱狗熱Go！」漫畫連載的初步構想就這樣誕生了！



©林芷蔚「HOT NEWS熱狗快報」大然文化 / TOP熱門少年周刊



©林芷蔚「HOT NEWS熱狗快報」大然文化 / TOP熱門少年周刊

職業：弓箭手

故事中較正常的角色，一心想成為英雄，卻老是喜歡自己亂轉職，最常利用身上的薯條當武器，耍酷、裝冷靜、很ㄍㄧㄣ又龜毛是他的特色。

職業：格鬥家

個性認真，但腦筋不靈光的兩光魔法師，貪吃是他最大的弱點，常常記不起魔法咒文，而鬧出許多笑話，在冒險隊伍中屬於不定時的炸彈。



評價超越「創世紀九」更勝「柏德之門 II」

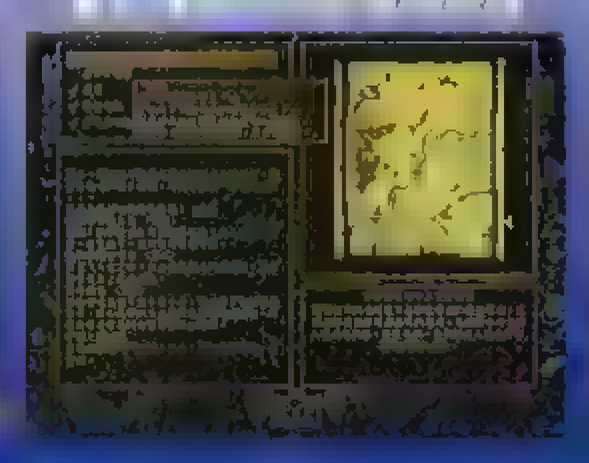
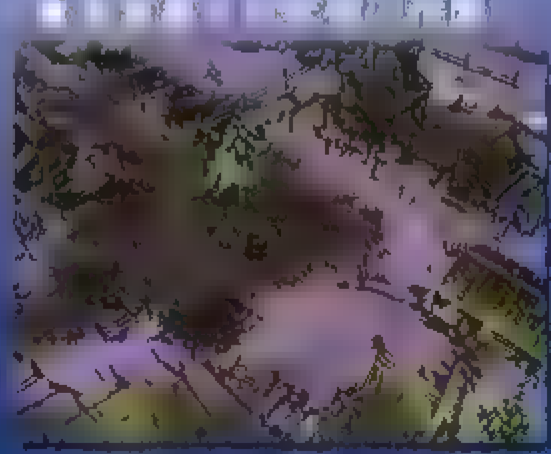
很少有遊戲可以玩到這麼久還這麼吸引人的，
建議大家，如果手頭上有重要的工作
或者考試將近，還是先不要買吧！
否則...嘿嘿嘿...
惡魔島真是把我從萬丈深坑救起的好遊戲！！

（文字資料來自遊戲基地惡魔島討論區）gamebase

～全省網咖瘋狂試玩中～

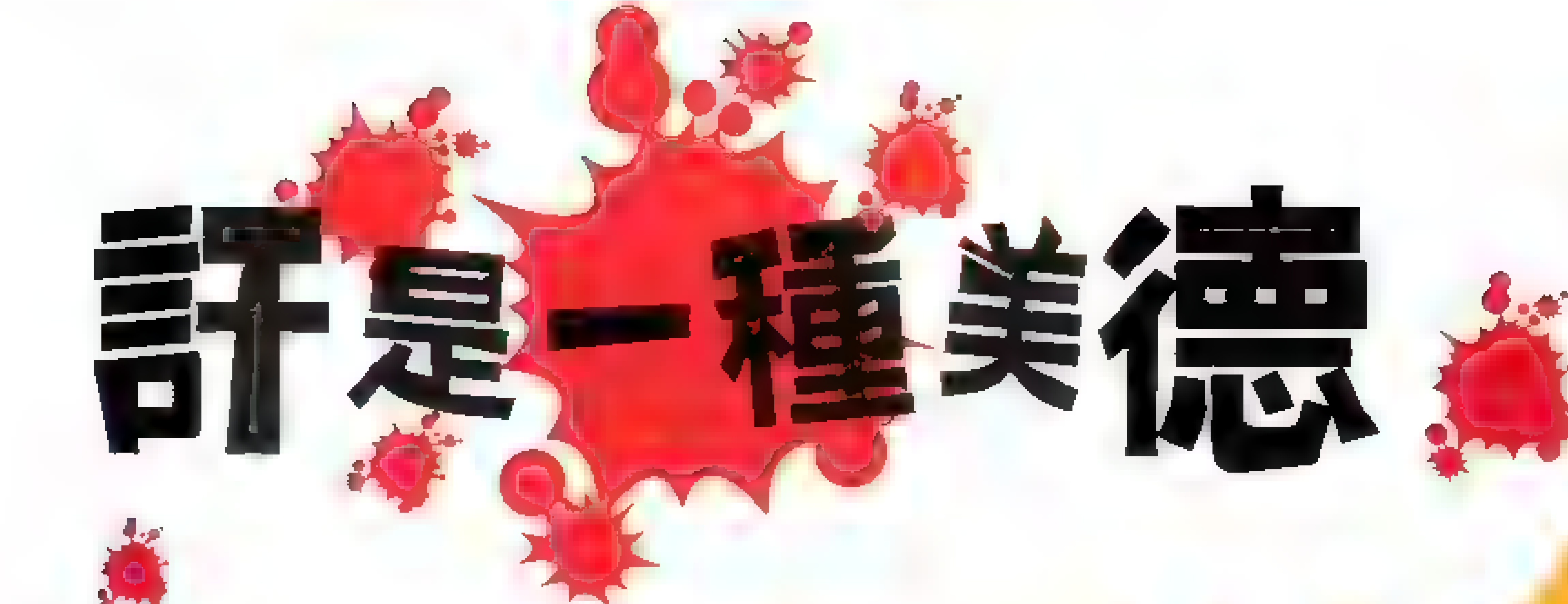
網際共和國旗艦店	台北市開封街一段2號B1
科技猴	台北縣新店市三民路3[illegible]1號1樓
網際爭霸世新店	北市景興路282巷2號
e與網路生活館	新店市北宜路2段2號2樓
網戲帝國	土城市水源街87號
[redacted]	北縣樹林市太平路72號
數位生活資訊館	樹林市中華路148號1樓
[redacted]	北市北投區懷德街3[illegible]9號
三攝生活館	北市北投區三合街2段483號
超時空	北投區溫泉路六號
[redacted]	北市北投區公館路39號1樓
全壘打	新莊市成德街19號
線上咖啡館	北市士林區前港街22號
異人網科技坊	北縣蘆洲市集賢路495號1樓




EVIL ISLANDS
惡魔島
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD


WAEI


訐是一種美德




訐譙龍


WGS
訐譙龍

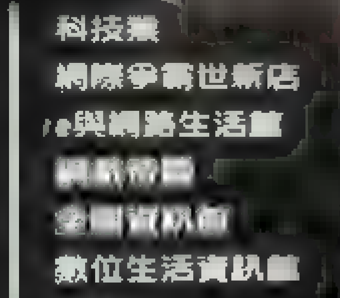




月球計畫

MOON PROJECT

想要完成你的月球計畫，全省網咖熱烈試玩中！

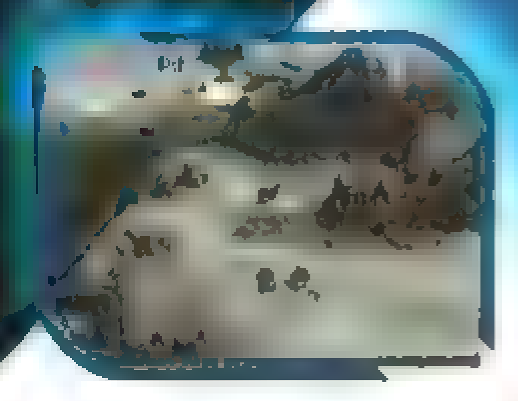


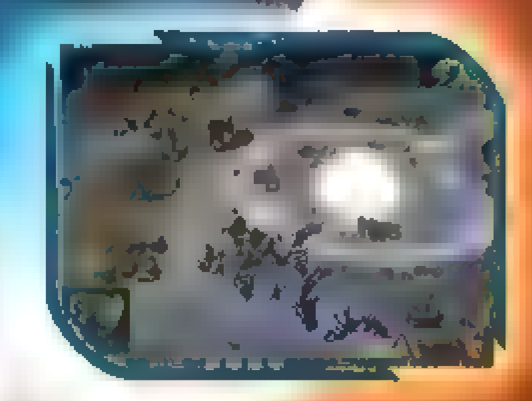


科技幫	台北縣新店市三民路32-1號1樓
網際爭霸世新店	北市景興路282巷2號
e與網路生活館	新店市北宜路2段2號2樓
網戲帝國	
	北縣樹林市太平路7?號
數位生活資訊館	樹林市中華路148號1樓
e建佳	北市北投區懷德街3-9號
電腦e族	
全壘打	
異人網科技坊	









- 更豐富的遊戲編輯程式與語言編輯系統
- 完全即時3D真實環境與戰略系統
- 強化遊戲資源管理系統

華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02 87891196 24H客服專線 02 87882328
中區營業中心 04-2385-2256 南區營業中心 07 555 3222



WAEI
POTATO
讓你超吐奶！
COME ON BABY
找小肥子呼他巴掌！找黑仔比賽強力跳遠！我是最勇猛的尿布小子！
SELECT BABY
JUMP!
蠅量級的快打旋風
超可愛尿布小子
十多種競賽方式
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222


WAEI


VIRCOM







注意 心臟病與高血壓者不宜



恐怖是接二連三的.......





I 、II 集驚叫狂賣中

驚悚恐怖鉅片改編而成的動作冒險遊戲

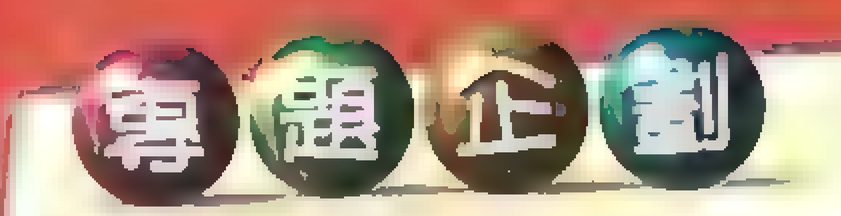
厄夜叢林III

BLAIR WITCH 步步驚魂

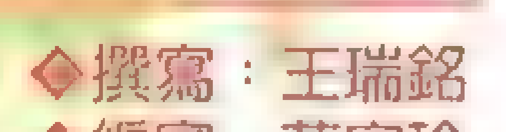
VOLUME III : THE ELLY KEDWARD TALE

華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號8F www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心 04-2385-2256 南區營業中心 07-555-3222


WAEI



網咖白皮書——網咖的春天來了？





◆撰寫：王瑞銘
◆編審：范家珍



晚上九點時分，
從一間網路咖啡屋（簡稱網咖）前走過，
看到裡裡外外聚集了不少下課未歸的學生，
以及剛下班進來打發時間的上班族，
這樣的網咖文化在台灣已儼然形成了一股流行風，
如果到現在還有人沒聽過「網咖」這個名詞，
那可就真的太落伍了。



據了解，全球首家網咖在西元1990年出現於英國，而後漸漸傳入台灣。所謂網咖，即在台灣所謂的「網路咖啡屋」之簡稱，在歐美，有人稱它「Internet coffee」或是「Cyber cafe」；在大陸，稱它為「網吧」；而韓國人則稱之為「PC ㄅㄤˋ」也就是「PC 房」的意思。而除了這些國家之外，甚至在日本、泰國、印度、歐洲各國...等，也到處都看得到它的蹤跡。

在網咖中，除結合了提供連線遊戲、收發電子郵件等上網服務外，有時甚至還有漫畫出租、飲食服務等各種複合式娛樂服務。新一代的網咖，結合寬頻網路、高級電腦配備、精緻餐點、包廂、舒適的環境...等等，這種提供連線遊戲、完善電腦設備以及舒適座椅的新興休閒場所，已成為取代KTV，成為時下年輕學子以及年輕一代的上班族酷愛打發時間的地方，它不僅理所當然地擄獲了青少年的心，甚至連不少朝九晚五的上班族們也為它的魅力所吸引。

其實網咖在台灣並非一個新鮮的名詞，早在四、五年前，網咖的流行風就曾席捲過全台。台灣在民國86年開設了第 家的網咖，而後進流行至全台灣，不過，當時消費者來店消費的目的，大多是上網聊天，或是到各大小網站瀏覽為主。由於當時的頻寬不足，連線速度有限，且連線遊戲在當時並未有較出色的佳作出現，消費者並無強大的消費動機，又加上當時政府針對八大行業全面掃蕩，尤其是台北市當年正值陳水扁擔任市長的時代，曾大力執行掃黃、掃電玩政策，於是網咖這個妾身不明的行業就在這樣的狀況下逐退熱潮，沉寂了好一陣子。

◆發展時機漸漸成熟

然而，自從去年國內多家電玩公司不約而同地發行多款線上遊戲之後，網咖也因此再度捲土重來。綜觀今日的客觀環境，由於頻寬的進步，除了讓連網速度加快之外，價格也因競爭激烈而大幅降低；另外在遊戲內容方面，由於電玩軟體公司大量引進國外線上遊戲，除了線上遊戲設計能力已臻成熟的日韓線上遊戲，如「紅月」、「石器時代」、「英雄」...等，以及多款在歐美等國家已經流行好一陣子的線上遊戲，如「線上創世紀」、「戰慄時空」、「無盡的任務」...等之外，連國內的電玩軟體設計公司也紛紛投入線上遊戲的研發計畫，據傳聞，甚至連香港漫畫出版業者也有意跨足此市場。

由於網咖是電玩公司促銷線上遊戲的主要通路之一，所以電玩軟體業者在新電玩軟體一上市，通常會立即與全省各大小網咖聯繫，以提供軟體授權的方式，帶動電玩軟體的風行。就在這樣的客觀環境的推波助瀾下，網咖便有如雨後春筍般地到處蔓延，成為跨越多個年齡層的新興娛樂消費型態之一。



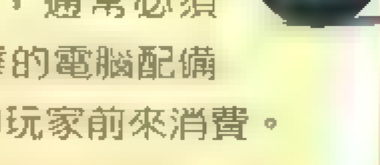
●無盡的任務

●戰慄時空



●天堂

除了客觀環境的改變是造成網咖風行的主要原因之外，消費者本身使用習慣的改變也是助長網咖行業復甦的原因之一。因為PC在現今可說是家家都有的必備品之一，且電腦主機與週邊設備的更新率極高，不過，自家的電腦更新總是需要一筆經費，更新 次總是要忍上一些時日。但這樣的支出對於網咖業者來說，卻是不可或缺的過程，因為網咖業者為了與同業競爭，通常必須在店內使用最先進的硬體，這樣豪華的電腦配備自然會吸引一些本身電腦配備較低的玩家前來消費。





而從經濟面來說，這陣子國內的不景氣有目共睹，百業蕭條，不少不幸被公司裁撤而失業的員工為了謀求生路，自然想自行開業當老闆，因為加入網咖業的創業準備金不須很多，又不須特別的專業知識或技能，在這種低進入障礙的誘因以及外在環境因素有利的情況下，亦助長了網咖業的風行。



前陣子相信大家都在報章雜誌中看到這篇令人啼笑皆非的報導：一名在台南縣就讀的高中生，無故離家整整九天之久，不但沒去學校報到，連家人也與他失去聯絡。家人在遍尋不著的情況之下，只好報警協尋，最後竟然在高雄縣的一家網路咖啡屋中找到陳姓學生。據報表示，該名學生在網咖中不眠不休地上網打電玩遊戲，吃、住都直接在網咖店裡解決，累了就直接在該店中稍事休息，休息夠了再繼續奮戰，連家人都忘了聯絡，所以根本忘了要回家這檔事。這樣的事情雖然聽來令人匪夷所思，不過卻是真正發生在現實生活中活生生的例子。其他諸如蹺班、蹺課上網咖瘋狂ㄍㄚ、遊戲的相似事件，可真謂不勝枚舉。



▲e網打盡網路咖啡屋

網咖近來在全省四處林立，幾乎到了三步一小家，五步一大家的地步，在中南部這樣的狀況更是明顯。會光顧網咖消費的族群，從國小學生到上班族都有，而最常去的以高中職學生的未成年青少年為主，而且以男性佔絕大多數。到網咖最主要的活動，據國內網咖連鎖「戰略高手」的統計，有七成的人是玩電腦連線遊戲，一成是瀏覽網頁、收發電子郵件，以及上網聊天。

究竟網咖有何魅力能如此擄獲廣大消費者的心呢？且看以下的分析報導…………

> **網咖的未來**
>
> 根據研究機構的統計，從去年底至今，國內全省已有2000家以上的網咖，共約有3萬台電腦，預計國內的網咖業在兩年內將成長至5000家以上，包括多達10萬台的電腦。



線上遊戲帶動網咖風潮

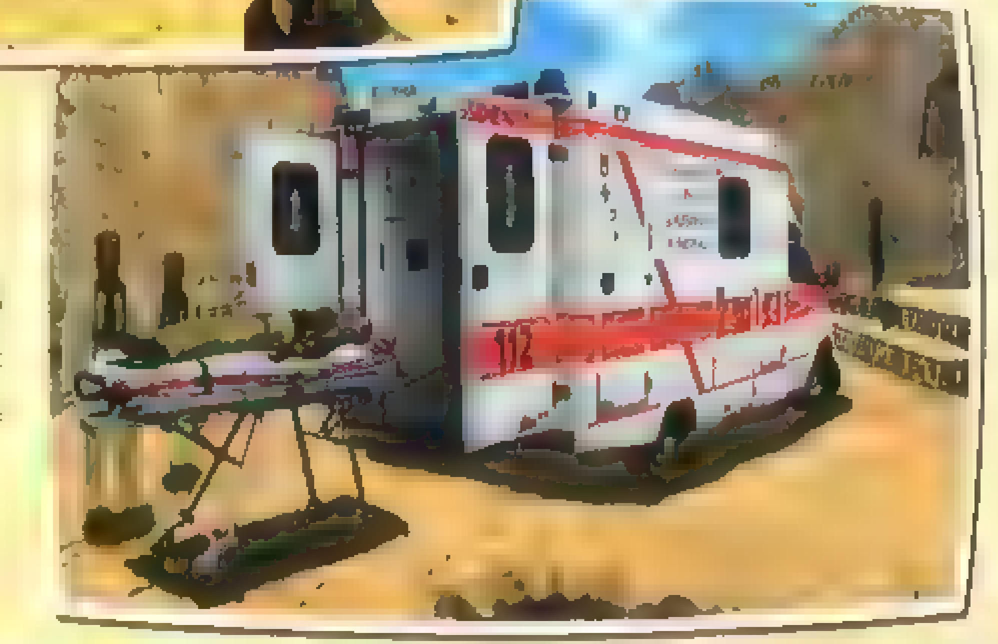
如果說二十世紀最後的遊戲主流是即時戰略遊戲，那麼，迎接二十一世紀的遊戲主流又是什麼？答案是：“線上遊戲”。

當一腳踏進網咖大門口，耳邊立即充斥著震耳欲聾機關槍「達、達、達」的聲音。「小心！他往你那邊去了，趕快幹掉他！」、「不行啦！快來支援我，我快掛掉了！」這樣在現實生活中不會聽到的不尋常對話內容，以及伴隨著此起彼落的槍砲聲與同伴中彈時的哀號聲，一時之間會令人懷疑是否不小心踏進另一個時空了呢！其實，這樣就是線上即時對戰遊戲的魅力所在了。



紅遍台灣網咖的戰慄時空

網咖的興起，線上遊戲可以算是最大的助力了。電腦遊戲的發展，從以前的單人、雙人遊戲開始，一步步慢慢地演進到後期的多人集體遊戲，為的就是要滿足玩家求新求變的想法。要達到多人同時上線，勢必得透過區域網路（LAN）、專線或撥接網路等方式與其它玩家連線，但區域網路範圍有限，如果可透過網際網路，玩家要與來自世界各地的上線者一較高下可變得簡單得多了。



◆網路遊戲的歷史

網路遊戲早在BBS的時代就開始嶄露頭角，當時最受歡迎的網路遊戲是類似純文字角色扮演遊戲的MUD。由於MUD上手容易，又不需要太高級的硬體與頻寬需求，在當時上網咖的人幾乎都是沈浸在MUD的世界裡。這可說是目前大部分圖形化網路遊戲的前身，只是後者有着絢麗的聲光效果，更繁複的規則設定與組織化的故事背景。

何謂MUD？

玩家藉由網際網路的連結，利用純文字輸入角色的動作指令、在單純由文字描述的世界探險，並達到與其他玩家互動的目的。

後來在瀏覽器出現後，開始有一些益智性的猜謎、拼圖等等在瀏覽器上可以進行的遊戲出現，使用者不須安裝任何遊戲元件，下載網頁後就可以立即在瀏覽器上遊樂一番 在四、五年前的網咖剛盛行之時即以這樣的網路遊戲較多。不過這樣的遊戲無法擁有高度的引客力，對消費者來說，來網咖消費與在家即時連線上網並無太大差別

到了後期漸有以Java語言，或是支援Internet Web Browser共通的Plugin軟體所寫之簡單的網頁遊戲，若是遊戲本身必須外加一些Plugin軟體才可以執行，則此時就必須要下載Plugin軟體在電腦上安裝，才能進行遊戲 此時的遊戲已較有互動性，玩家可以利用即時撮和的方式開局對戰，甚至不需要知道對方是什麼人，就可以呼朋引伴下下象棋、切磋一下牌藝，或是發揮中國國粹………而且這種線上遊戲大多提供玩家一面玩遊戲面與其他玩家對談的界面。此種方式以宏碁的「宏碁戲谷（http://www.acergame.com.tw）」為主要代表



在宏戲谷的網站可以利用即時撮和的方式開局對戰



慢慢的，一些套裝的遊戲開始加入網路連線的功能，其中的第一人稱射擊遊戲與即時戰略遊戲更是把網路連線所帶來的遊戲性發揮到淋漓盡致的地步。其中第一人稱射擊遊戲以"雷神之鎚(Quake)"系列為代表，到第三代雷神之鎚甚至已經不包含單人任務，而純粹針對網路連線模式來開發，也深受玩家的好評。而即時戰略遊戲則以"星海爭霸(StarCraft)"為最完美的典範，均衡的遊戲性與相兇的種族特性，使得這個多年前的大作目前在網咖仍然四處可見。

第三代雷神之鎚已經不包含單人任務

這些遊戲大部分都需要較高的硬體配備與較大的頻寬，尤其頻寬部份的消耗早已超過當時數據機的最大極限，此時網咖才漸漸的顯露集客力來，即使遊戲版權的部份還有爭議，街頭巷弄已經可以慢慢看到網咖的蹤跡。

最後的推手是，"網路創世紀（ULTIMA ONLINE)"之類的圖形化角色扮演遊戲，此類的遊戲慢慢成為網路遊戲的主流 這些遊戲必需先以購買或在雜誌附贈的方式取得遊戲片，安裝在電腦上後，過了試用期還得再購買使用時間點數才能繼續 雖然如此，因遊戲的內容極具變化性，滿足了玩家求新求變的快感，線上遊戲於是開始大行其道

雖說家用PC已是極為普遍的家用必需品之一，不過，若玩家之週邊設備不夠的話，想要享高速連線的對戰遊戲，除了得花費龐大的連線費用外，安裝遊戲所需的硬體需求，如高解析度的顯示器、3D加速卡、容量大的硬體空間、足夠的記憶體...等等，尚不計算電費的情形下，在在都是玩家得花費大筆開銷才能享受得到的。由於現在的網咖可提供T1寬頻256K連線速度、PentiumIII866、128mega記憶體、20G硬碟空間、19吋顯示器、各種遊戲軟體授權使用，再加上各式冷熱飲免費暢快供應，以及多種精緻餐點可供享用，而消費者僅需負擔每小時20～80元不等的費用即可，對於玩家來說，可以說再便利不過的消費型態了。







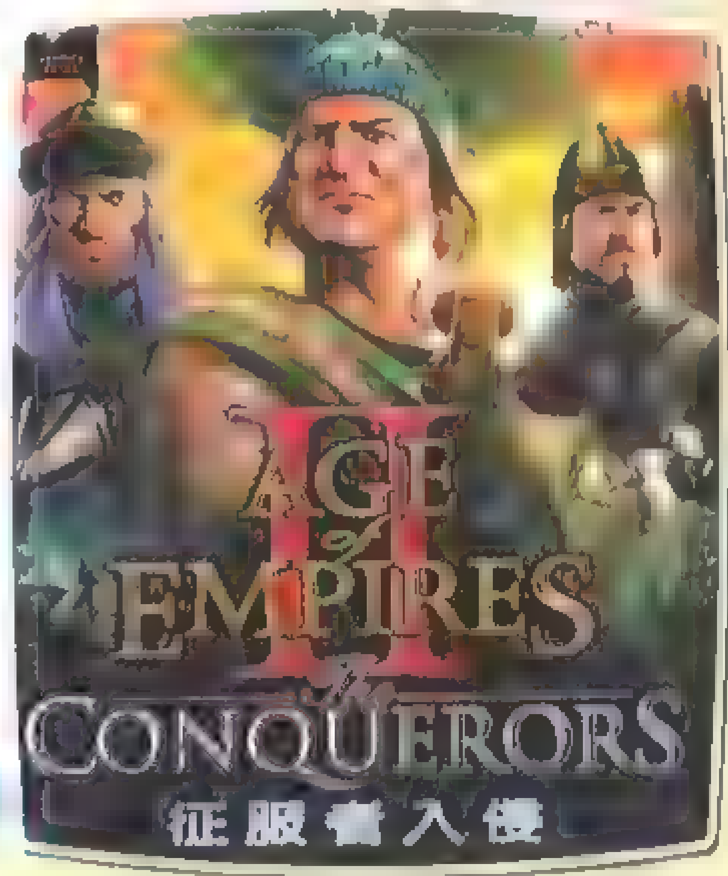


◇台灣目前最熱門的線上遊戲

根據「松網科技」表示，目前全省網咖最紅的遊戲依序排名大致為：「戰慄時空」(CS)、「世紀帝國」(AOE)、以及「天堂」。以目前來到網咖消費的玩家來說，幾乎有7成以上都是在玩連線對戰的「戰慄時空之絕對武力」(Half Life Counter Strike，簡稱CS)。

由於連線對戰的遊戲魅力在於它並非一個人就可以獨立完成的，得聯合好幾個人組成團隊共同作戰，因此在學的學生在課餘之時，就常常三五好友結伴上網打連線遊戲。若在學校宿舍住宿的同學，因為有免費的宿網故還算方便。不過，若不是住在學校，或者是電腦組裝經費不夠的人，就只有上網咖了。

而除了即時對戰遊戲外，不喜好戰爭的人也有另一種不同樂趣的線上遊戲。像從去年就開始流行的「石器時代」、「天堂」、「英雄」...等等，以及最近頗受好評的「無盡的任務」(Ever Quest)，甚至在網咖尚未風行之前即在歐美盛行一陣子的「地下創世紀」(Ultima Online，簡稱UO)，都是非常好的選擇。玩家可在虛擬的網路世界中扮演許多不同的角色，認真地扮演自己的職業、組隊冒險抓寵物或探索新世界，所以連不喜歡暴力對打的玩家也可以找到自己喜歡的扮演角色類型。玩家可以同時與上萬個來自各地的同好在線上一起練功、提升等級。



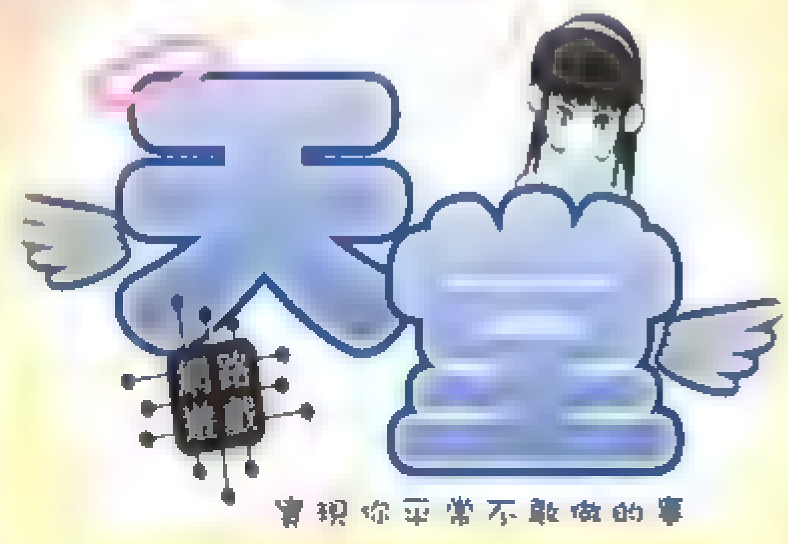
世紀帝國

◇女性玩家開始進入遊戲世界

除此之外，多半這樣類型的遊戲還提供線上ICQ的交談功能，由於這種類型的遊戲較為軟性，對於女性消費者來說也非常具有吸引力，所以來到網咖消費的女性消費者，多半都是針對這種類型的線上遊戲。這點與往昔的電子遊戲場有非常大的不同，以前會到電子遊樂場的，幾乎清一色以男性居多，也就是因為往日遊戲的類型多以格鬥、對戰、賽車...等等較暴力的遊戲居多，女性消費者望之卻步，不過可不代表女性消費者對於電玩沒有興趣。如今網咖的消費模式，又無須自行了解電腦安裝過程，也讓女性消費者產生了興趣，這對於電玩公司以及網咖來說，無非是一項未來的潛存商機。



天堂是目前最受歡迎的國內線上遊戲









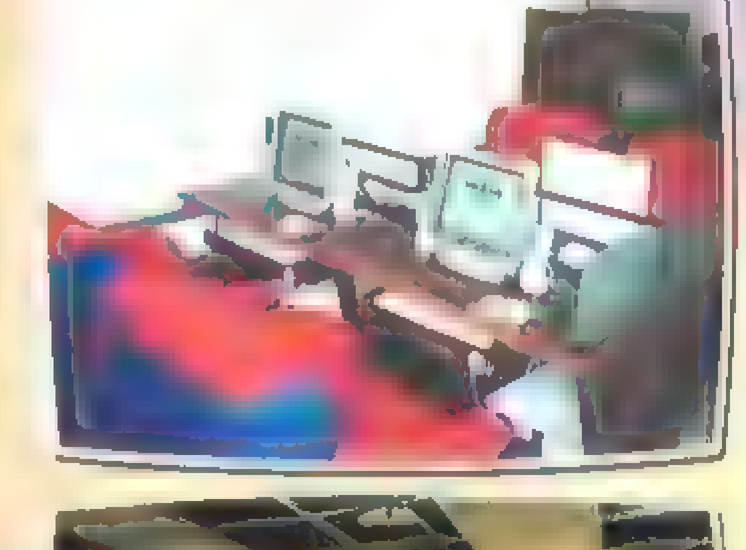
目前台灣全島的網咖業者可說正經歷一場大混戰。截至去年八月底，全省的網咖約在2000家以上，不過由於不少網咖業者以自行開設小店面，或是在自家經營的小雜貨店中擺設電腦經營的方式，所以在計數上更有其困難點。根據保守估計，目前全省網咖應已突破3000家，在台灣這樣一個蕞爾小島上，就以擁有如此龐大數量的網咖，可真謂已到了如便利商店般「一步一小家、五步一大家」的光景。

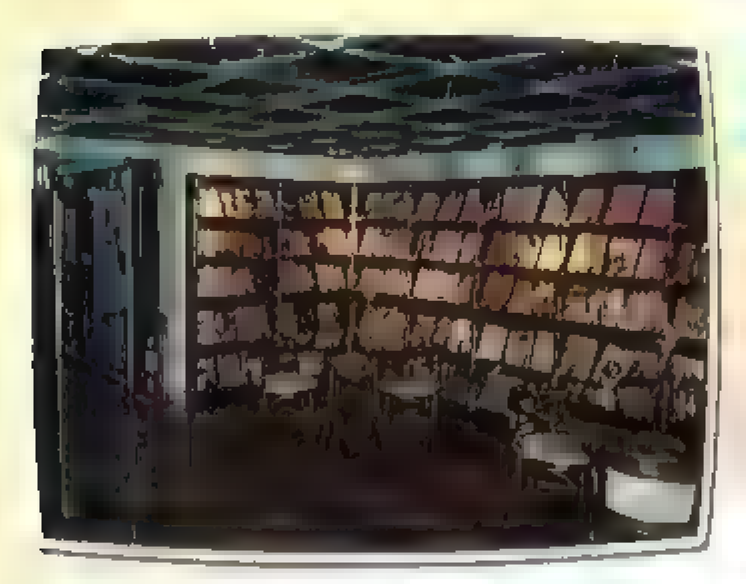
綜觀現今全省之網咖中，比較具規模且據競爭力的，多半為加盟連鎖性質的網咖聯盟體系。加盟連鎖體系的作法，對於網咖業的在台灣迅速地蔓延發揮了推波助瀾的效果。加盟體制的總部將整個加盟開店的方式加以模組化，成套的設備、技術轉移、軟體授權事宜等，將既定的模式與開店經驗快速複製，減少其他想加盟的店家之學習時間；而且可以讓不會上網或是甚至不懂電腦的人，只要有資金及店面就能開一家網咖。



◇網咖加盟體系

北部以「戰略高手」及「網際共和國」兩個加盟體系較為人所知。以「網際共和國」來說，約準備2～3百萬元就能擁有一間自己的店；而「戰略高手」則以大手筆著稱，開一家店往往要花上1000萬至7000萬元之間，在裝潢及週邊設備上都投入了不少心血。而南部則是「藍海生活網」的天下，在南台灣發跡的「藍海生活網」，分店多達500多家，比其他加盟體系的分店數還要多上5～6倍，目前已是全省分店數最多的網咖加盟體系。這幾個成功的網咖業者，所採用的行銷策略都有其不同的特色





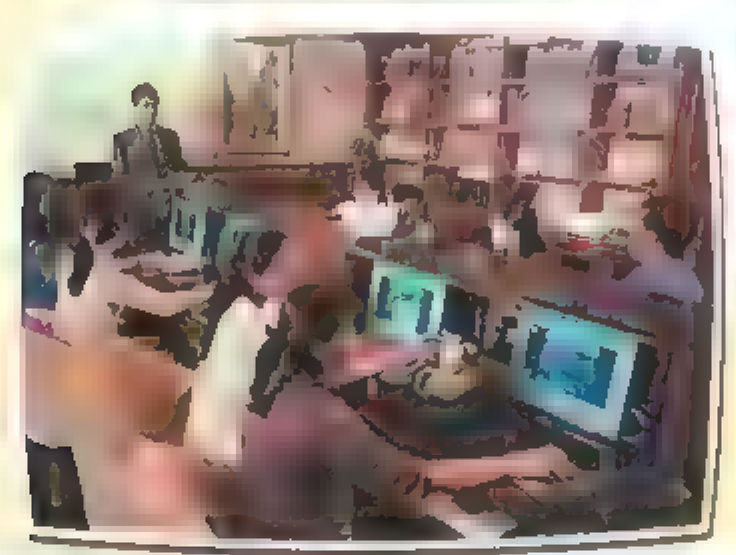
戰略高手

以「戰略高手」來說，他們所採取的是產品服務差異化策略。「戰略高手」的協理王緒龍自去年底接下「戰略高手」板橋中山店後，不到半年時間，每日營業額跳升至18萬元，每月營業額也成長超過將近四倍。他經營成功的秘訣在哪？說穿了就是「用心」二字。他深刻地去了解消費者需要的是什麼，如在炎炎夏日中，消費者在熱戰之餘，想要享受的無非是冰涼涼的冷飲；而天氣一轉涼，主人主動提供一杯熱呼呼的熱奶茶、熱咖啡，或是在深夜裡為廢寢忘食的玩家端來碗熱騰騰的八寶粥……，這樣貼心的服務，對於玩家來說，都是令他們流連忘返的因素之一。其實仔細算來，這些貼心服務的開銷約只要2～4萬元就可以解決，比起其他支出費用只不過九牛一毛而已，不過吸引顧客的，大概也就是這份「用心」的精神吧！





而「戰略高手」的差異化策略也表現在他們的硬體設施上，超豪華的裝潢與精緻的餐點服務，其投資都是十分大手筆的。如西門店每個月需要200多萬的固定開銷，而斥資新台幣6500萬元打造的大安店，每個月的基本開銷更高達新台幣500萬元。這是因為「戰略高手」是將消費者鎖定在擁有高消費能力的台北人身上，對於講究高品質享受的台北人來說，即使收費稍微高一點也負擔得起，這也是在目前「戰略高手」拓展加盟店的區域仍以大台北地區為主的原因











網際共和國

「戰略高手」將主力放在大台北市場，不過，同樣是經營連鎖型網咖的「網際共和國」，主力市場卻是放在地廣人稀的東部市場，消費群定位的不同是最主要的原因。相對於「戰略高手」大手筆跨入市場的作法，「網際共和國」則採用了市場區隔策略。他們選擇開拓東部市場，主要原因就是看好此地的市場潛力。雖然此地之玩家的消費能力不若台北，不過由於地租比起台北便宜許多，開店成本自然比台北地區低了許多，即使降低收費標準都有其利潤在，再加上由於台東地區的個人電腦普及率不像大台北地區高，想跟上流行玩連線遊戲，自然會光顧網咖消費，潛在市場開發空間不可小覷。

e-soho藍語生活網



然而，目前在南部地區放眼可見的，既不是「戰略高手」，也不是「網際共和國」，而是目前分店數高居全台之冠的「e-soho藍語生活網」。「藍語生活網」所採行的則是低價策略。由於加盟「藍語生活網」不須保證金，僅需5萬元的加盟金，而店內電腦數多於40台時，每台僅加收500元，以及約5000元左右的維修費用，這樣的開銷就可輕鬆開店。所以不算昂貴的加盟費用，讓許多不懂網路科技，而想自己開店當老闆的人輕鬆擁有了自己的事業。除了對於加盟店家採低價策略外，對於消費者來說，「藍語生活網」的收費標準亦比平常的網咖業者來得便宜許多，甚至在高雄地區每小時僅收20元，這樣低價的策略對於其他零星的網咖業者來說無非具有相當強大的殺傷力。也因為如此，「藍語生活網」在高雄縣市就擁有三分之一的佔有率。

不過不論使用的是什麼樣的行銷策略，可以確定的就是網咖業是個不需要什麼樣的電腦技術或知識，就可輕易涉足的行業。而因為電腦設備的變賣性高，要退出也極為容易，在進入障礙低，退出障礙也不高的情形下，自然會造成台灣常見的一窩蜂現象。

◇漫畫小說連鎖出租體系加入戰局

綜觀各家目前國內的網咖加盟體系來看，可以發現一項很有意思的現象。目前較具規模的6家連鎖加盟體系中，其中由漫畫、小說出租體系加入股東的就佔了一半。前幾年由「漫畫王」帶動了新型態複合式的消費型態，在店中觀看小說或漫畫，除了創新計費方式，以一分鐘收費一元，不計租借本數的方式做為號召來吸引消費者外，最大的賣點就是店內無限量供應各式冷飲，讓讀者除了觀賞喜愛的漫畫、小說外，還有精美餐點的享受。





當時「漫畫王」店中亦供應上網之服務，不過僅為附屬之賣點之一，重點仍放在漫畫小說的出租上。不過，畢竟漫畫、小說為實際佔有空間之商品，即使店面再大，以目前國內漫畫及小說的出書量來說，要即時性地更新店內的書籍，是一項極耗時費錢的事，不但無法讓店內做到任何新舊書一應俱全，而且進書量與書目的管理也讓人傷透腦筋。萬一所引進的小說或漫畫相關率較低，成本的回收自然就比較困難，舊書的處置也是一個問題。

另外站在消費者的角度來看，一套喜歡的漫畫，如「海賊王」、「麻辣教師GTO」、「獵人×獵人」...等等，好不容易盼到了最新一集，要等到下一集出版常常得等上一兩個月以上甚至更久，除了在觀賞的快感上打了折扣，時間一久消費者還可能會對此套漫畫減退了興趣。所以這幾年漸退風潮，反而以附屬之上網服務為重點，因而「漫畫王」轉型為現在的「戰略高手」；而相似型態的「十大書坊」亦選擇了與「仲琦科技」、「皇統光碟」共同投資「網路星球」。而「皇冠連鎖租書城」，則改投資了「網際先鋒」，所佔的分店數亦在加盟體系中位居第二。就在這種情況下，網咖業者左打沒有餐點服務的電子遊樂場，右打出書進度慢的漫畫出版業，進而開創了現在這樣強強滾的光景。

大體而言，網咖主要經營的業務多以上網連線遊戲、漫畫出租、漫畫期刊、餐飲服務為主。就目前在全省有30多家加盟店面的「戰略高手」加盟體系來說，由



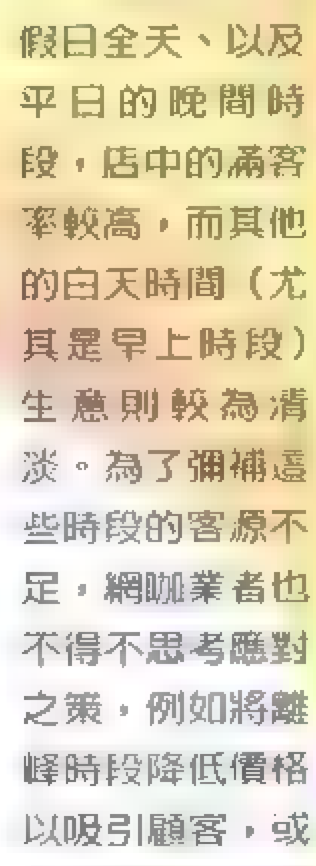
於「漫畫王」為主要股東之一，因此漫畫及期刊的提供對「戰略高手」可說是先天上即擁有的資源，理所當然也成了服務項目之一。而消費方式延續了當年「漫畫王」的計費構想，讓消費者是以時間來計費，一分鐘的收費為新台幣1.5元，與原先僅有漫畫的每小時1元相較其實所差無幾。此外，與原先消費型態相同的，就是店內提供無限續杯的飲料，以及舒適的包廂座椅。

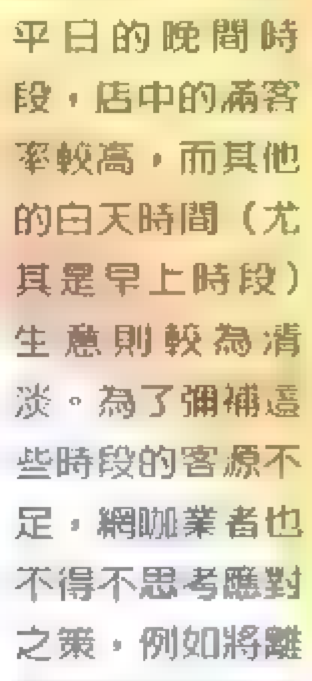
而另一家擁有經營「十大書坊」連鎖體系經驗的「網禄科技」，除了推出「網路星球EC」加盟店，並積極爭取加盟業者外，未來的「網路星球」的經營模式將以上網為基礎，並且與「戰略高手」一樣輔以漫畫出租或飲料的經營，提供加盟主彈性經營的空間，而加盟業者可以視地區特性搭配經營，亦即在提供上網服務為主之外，可以任選飲料吧或圖書租閱業務複合經營。不同於其他連鎖網咖，「網路星球」不僅是提供來店上網並附贈飲料，還另外開闢飲料吧，而飲料吧的座位上並不擺設電腦，讓消費者來店也可以喝茶、聊天、閱讀。

總而言之，網咖的經營型態雖然都是以上網服務為基本原則，不過他們的終極目標仍是要盡量拉長客人留在店內的時間，因為網咖業者的主要收入來源，幾乎大半是以顧客留在店內的時間長短來決定。一般而言，一間網咖若平均一個月收入250萬元，大概可以賺四成到六成之間。當然，隨著投資開店的成本差異、基本台數、佔地規模大小以及地點所在位置的不同，所能回收的利潤也會有所差異。

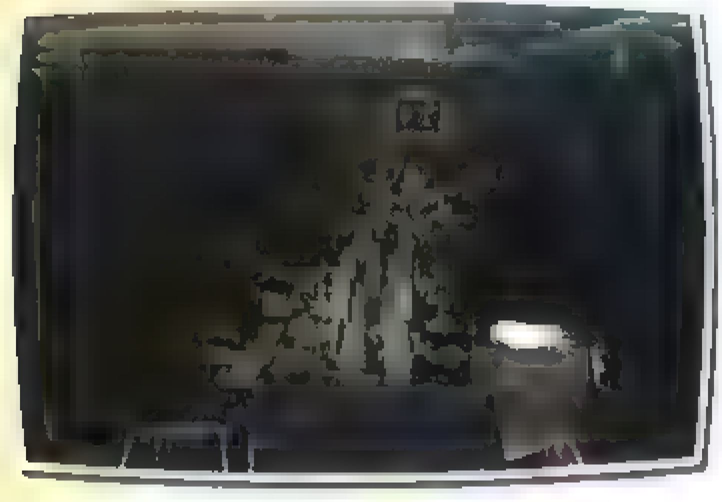


以較具規模的大型加盟店來說，每台電腦收到的錢大約在6000元到15000元之間，而且假如店裡的電腦愈多，成本自然就愈低。雖然另外還有餐飲、VCD放映或漫畫出租等服務，不過主要賺的仍是客人光顧的時間。這也是為什麼網咖業者無不絞盡腦汁裝潢店面，加強各式冷熱飲暢飲服務，目的就是要讓顧客沉浸在舒適的環境中而流連忘返。





據統計，在假日全天、以及平日的晚間時段，店中的滿客率較高，而其他的白天時間（尤其是早上時段）生意則較為清淡。為了彌補這些時段的客源不足，網咖業者也不得不思考應對之策，例如將離峰時段降低價格以吸引顧客，或是以會員VIP包廂包月的方式，將電腦設備提供給公司行號的業務員當成他們的行動辦公室。



以「網際共和國」為例，由於股市交易時間正是網咖生意最清淡的平日上午，於是與附近的證券業者合作，推動網路下單，而「戰略高手」則是選擇在離峰時間開辦教育課程，對社區民眾進行電腦教學。不管採取何種方式，其目的都是在設法提高店內的電腦使用率。



獲利率的推算

以「戰略高手」西門店為例：該店每個月的固定成本包括新台幣100萬元的人事費、水電費、T1專線費用，並且將書籍、電腦折舊率算進去，大約花掉大約250萬元的固定開銷，因此要達成損益平衡的滿座率，可由下列公式算出。

250萬元/（100（台電腦）×90元×24小時×30天）＝0.386

結論：只要每小時都維持有38.6人以上在店內消費，就可以達到損益平衡。





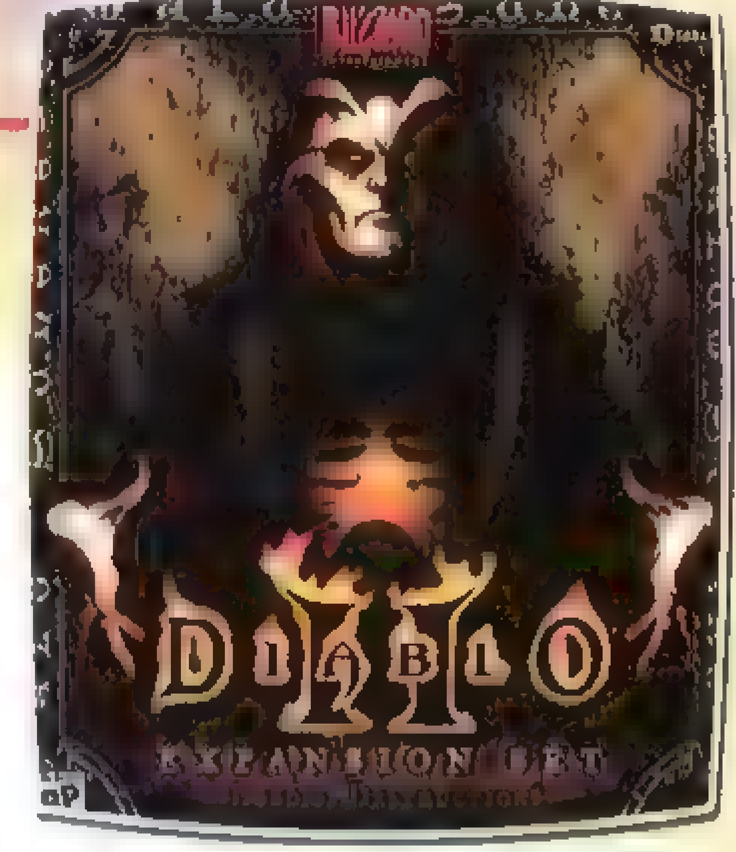








網咖戰外戰



網咖業對於遊戲軟體業者來說，不啻為兵家必爭之地，就連提供網路服務的業者（ISP）、遊戲代理商以及網咖管理軟體設計公司等，對網咖市場也都相當看好，也因為網咖的風行而在戰場外形成了另一場混戰。

松崗電腦在去年六月董事會改選後，由前總經理鍾英明之子鍾怡理所創立「松網科技」，雖然去年四月才剛成立，不過因為它取得了全省最紅的「戰慄時空」的網咖代理權，所以第一年的營業額就有新台幣一億多元。不過，「松網科技」在人事大搬風後，與松崗關係生變。松崗表示，在重新審視松崗產品策略後發現，今年一月松崗與「松網科技」簽下的網咖公播權利並不對等，因此希望早日收回總代理權。



根據松崗休閒軟體事業處經理莊承翰表示，由於近幾年國內廠商已將國外遊戲權利金哄抬過高，因此明年度松崗將轉戰歐洲，並與法國、德國、蘇聯等遊戲軟體合談代理權 目前預計今、明年度松崗將推出「戰慄時空2」、「暗黑破壞神2資料片」等。由於目前網咖排行榜中，包括「星海爭霸」、「戰慄時空」、「暗黑破壞神」都是炙手可熱的熱門遊戲之一，且都由松崗發行，所以這樣龐大的商機才造成松崗與「松網」的合作關係生變。

「松網科技」是由松崗前總經理鍾英明之子鍾怡理創立，不過與松崗無直接投資關係，松崗希望結束「松網科技」獨家代理松崗的網咖產品，而由多家共同代理，來促進松崗的營收，故從今年 月起「戰慄時空」的代理權轉由由松崗創立的「柏崗」來代理。

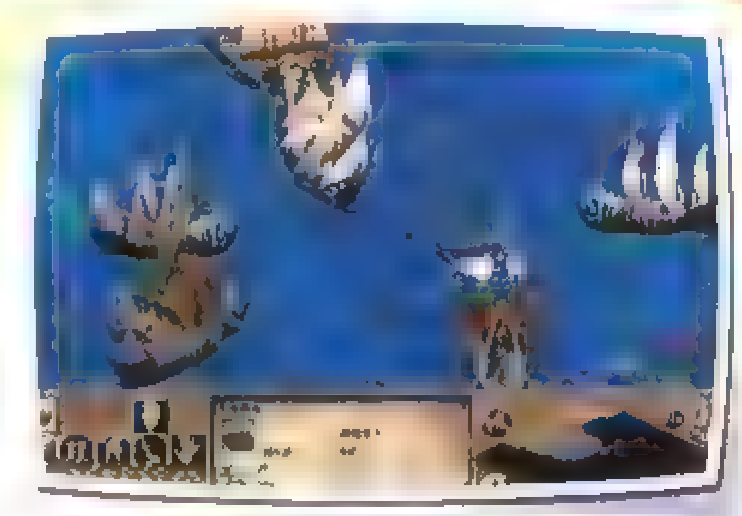
另外，遊戲軟體業者也積極搶攻網咖公播版權的市場。目前遊戲軟體業者大多是視遊戲熱門程度以及電腦台數，向網咖業者收取20%至60%的版權費，舉例而言，一家40台電腦的網咖要購買一套售價1000元、版權費50%的軟體，就得付上2萬元的費用。例如「遊戲橘子」就曾為線上遊戲「天堂」的公播權，在發行之初對網咖業者召開說明會，解釋「天堂」公播權的購買方式。

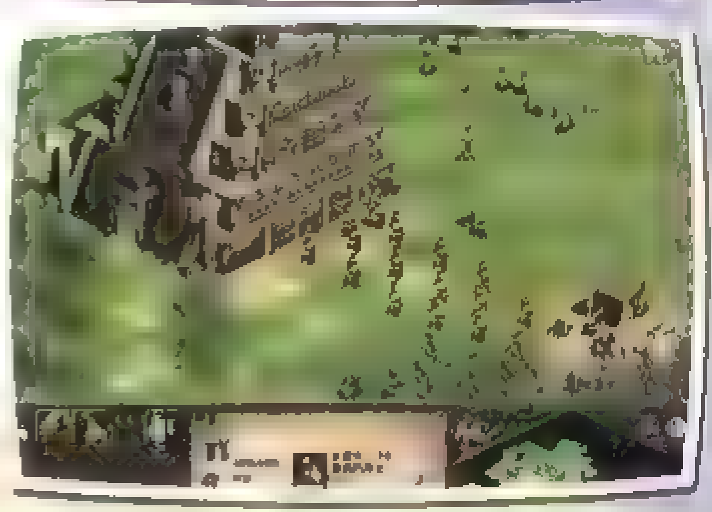


對於網路遊戲軟體業者來說，不管是什麼樣的遊戲，都需要經過特別的炒作，而線上遊戲最常見的炒作方式，就是與各地網咖聯合舉辦全省北中南的電玩連線大賽。許多電玩軟體業在新遊戲發行之初，就與比較具知名度的網咖聯盟體系，例如「戰略高手」等，搭配北中南三地來舉行電玩比賽，在網咖業與遊戲軟體業兩造的刻意炒作之下，真可謂「魚幫水、水幫魚」，遊戲想要不快速竄紅也難。

另外，ISP業者也亟欲在網咖市場上分一杯羹。據統計，台灣的網咖一年付出的專線費用約在10億元左右。由於擁有如此龐大的利潤，故所有大大小小的ISP連線服務公司，包括「阿波羅」、「廣通科技」、「亞太線上」（APOL）、「數位聯合」（SeedNet）、「中華電信」（Hinet）等業者，都對這塊大餅虎視眈眈。

不僅如此，至於許多中小型的軟體服務公司也為了在網咖業中獲利，而研發了相當多款的網咖管理決策系統。目前時下管理網咖所需要的系統大致可分為二種，一是選單軟體，一是計費軟體，通常二者是由不同的系統商來負責。而軟體功能還可包括會員制的會員管理、報表管理及附加收費，甚至關係到限制消費者修改桌布、首頁，或記錄玩家曾經進入的所有網址、是否限制玩家瀏覽黃色網站、禁止玩家任意下載檔案、或是防止文件被刪除......等等，甚至連不斷電系統也得考慮在內。這些網咖管理軟體對於不懂電腦專業知識，又非加盟體系分店的零星網咖創業者來說，可真是幫了不小的忙。





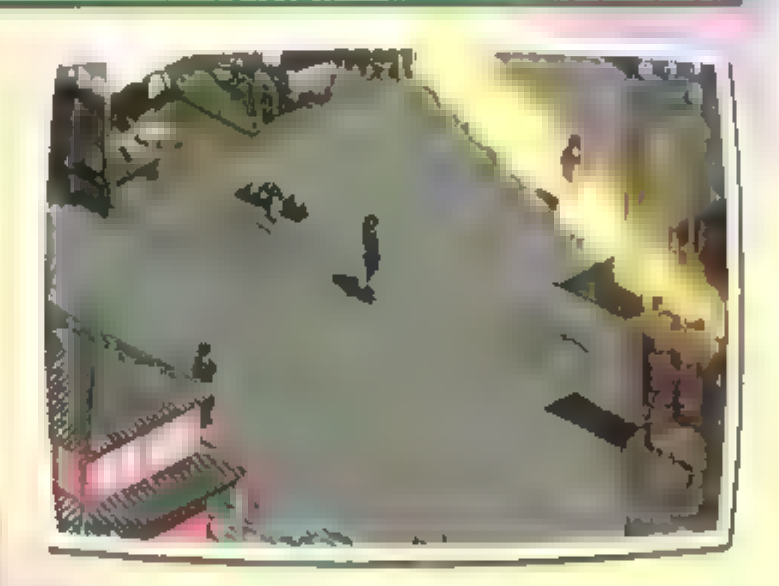
不過說到這些零星的網咖業者，在網咖創業的獲利與否就似乎要靠點運氣了。這陣子網咖的大行其道，讓很多人誤以為只要隨便開一家網咖，就可以翹起二郎腿等著鈔票滾滾而來。事實上網咖，就像數年前風行一時的葡式蛋塔一樣，在台灣只有三分鐘熱度就銷聲匿跡，雖然成功的例子這麼多，其包含的商機如此大，但悄悄關門的網咖業者也不在少數。

推究其原因，大部分網咖為了爭取顧客，基本的電腦設備都相差無幾，如果服務品質的差異性不高，對於消費者來說，到甲店消費或到乙店消費基本上並沒有太大的差別。所以有些零星的網咖業者為了爭取客源，不惜走旁門左道加裝色情遊戲，或甚至加裝如吃角子老虎的賭博性軟體，變相成為賭博的場所。當然，對於亟欲走入營運正軌的網咖聯盟與電玩遊戲公司來說，對於這樣的行為都抱持著深惡痛絕的態度，並亟欲與這些非法行為劃清界線。

除此之外，網咖的經營還是得負擔一些必要的風險，業者得時時刻刻提防駭客、病毒入侵，而對於一些喜歡隨便亂改電腦程式的顧客也得時時留意。同行間同質性過高，因此要能留住顧客的心，不免又要回到服務品質的提昇上了。







看了以上的報導，如果你認為只有台灣人才這樣瘋網咖，那可就大錯特錯了。事實上根據調查，目前網咖最流行的國家，就非韓國莫屬了。自從1998年亞洲金融風暴之後，許多韓國人因此而丟了飯碗，但在韓國政府的正面鼓勵之下，更多的人力投入了遊戲設計的領域，因而帶動了整個韓國遊戲軟體業務的蓬勃興起。






◇韓國



韓國政府對於遊戲設計的支持程度，甚至到了只要遊戲軟體設計師在軟體設計公司待滿五年以上，就可免除兵役以社會役代之；同時韓國政府也積極籌劃了一些公共的遊戲研發中心供設計公司使用，甚至將網路對戰遊戲視為一般正當休閒活動大力提倡。這些政策與措施在在都促使韓國成為網路使用率及線上遊戲普及率最高的國家。

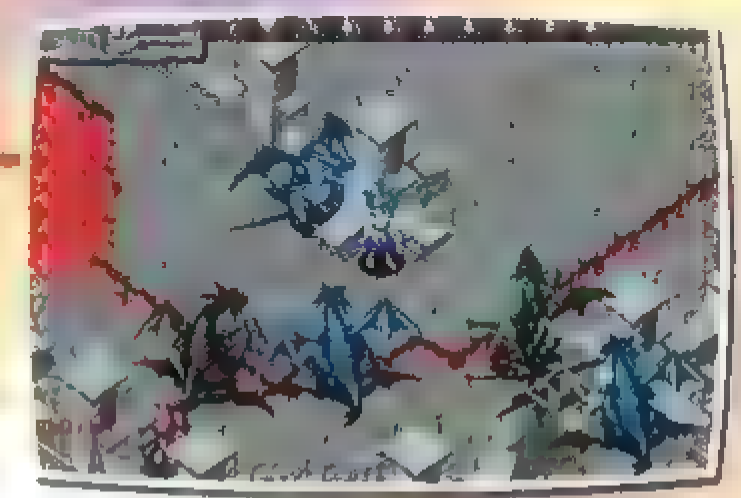
據統計，在南韓平均每三個人之中就有一個上網，為目前亞洲上網人口最多的國家。也就是因為韓國政府全力支持網路遊戲，使得網咖在南韓的佔有率相當的驚人。依南韓的分析師表示，光是去年的網咖業者就有高達60億美元的營收，若依此成長率來估計，甚至在今年底就可達140億美元。韓國網咖業者挾著政府的正面提倡與支持而擁有這樣的成績，絕不是目前在台灣妾身未明的網咖業界可以追趕得上的。

韓國政府傾全力扶植軟體產業

韓國政府傾全力扶植軟體產業韓國因為政府全力扶植軟體產業，輔以網路咖啡之平台，帶動了線上遊戲工業成長，今年南韓的線上遊戲產業更將達2,500億韓元規模，較去年成長25倍，根據美國<Time>時代雜誌的報導，截至去年年底為止，韓國目前至少擁有2萬家以上的網咖。。





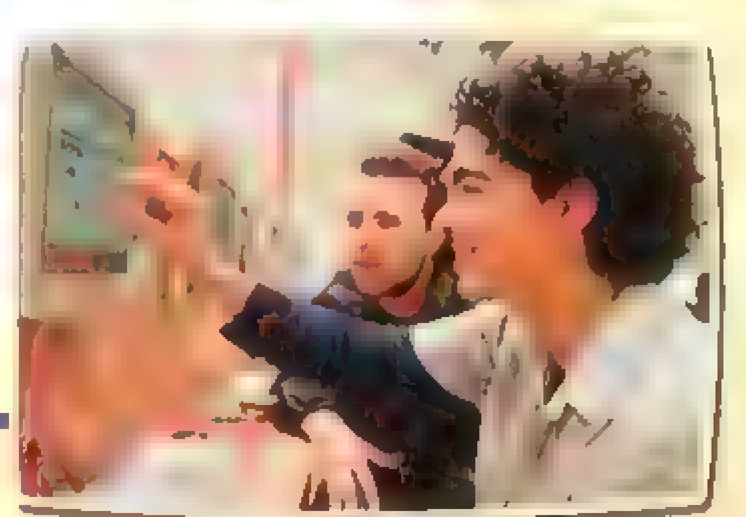



◇香　港

而亞洲國家中位居網咖風行程度居次的國家就是香港。其實網咖可以說是從台灣流行到香港的。當時，「戰略高手」可說是第一家進入香港的外商網咖集團，「戰略高手」將整個在台灣的經營模式搬到香港，同樣也在當地造成了熱烈的迴響。



雖然網咖在香港流行的時間不長，而網咖中風行的遊戲也不及台灣新，(大約都是台灣風行半年左右，在香港才開始流行)，不過由於香港沒有宵禁，青少年在午夜過後仍能相約到網咖狂戰一番，這點使得網咖在香港有更大的利潤空間，再加上政府對網咖政策的政策較開放，又沒有地方法規限制營業項目，故香港網咖可以擺上操作搖桿，進一步將遊戲功能發揮至極致，比起台灣網咖只能使用滑鼠及鍵盤來玩遊戲，有著更大的發揮空間。另外一點因素就是香港地狹人多，可以從事休閒活動的場所有限，而變化多又有趣的網咖即成了休閒活動中的最佳選擇。



這些種種因素反而使網咖風行的程度追過了台灣，成為全亞洲第二。和台灣一樣的，在香港的網咖中，主要客戶群依舊以中小學生及上班族為主。不過有趣的一點是，在香港的網咖，收費比台灣還要高很多，例如「戰略高手」的香港分店來說，一小時換算下來約新台幣120元（台灣每小時約75元左右），可是根據香港方面的調查，在這樣的收費下仍然有漲價的空間，足以可見香港人對網咖的熱衷程度。

◇紐　約



而在世界流行之都的紐約，去年底也因為歐洲網咖霸主—「萬事易」(easyEverything) 網路咖啡店逐鹿北美大陸而燃起了一場網咖大戰。歐洲跨國集團EasyGroup旗下的「萬事易」(easyEverything) 網路咖啡店號稱是全世界最大的網咖連鎖店，它挾其在歐洲14個城市的深厚連鎖經營基礎，於去年11月底入侵紐約，敲鑼打鼓地設下「萬事易」在北美洲第一個連鎖店。整個店裡的電腦是配備最新超薄螢幕的個人電腦，而佔地一萬八千二百平方呎的霸氣也讓紐約原有的網咖業者大受打擊。

「萬事易」總部設於倫敦，它在歐洲的每一個城市的網咖設備都是氣勢逼人，其連鎖店深入倫敦、愛徹斯特、阿姆斯特丹、馬德里、巴塞隆納、柏林、慕尼黑、布魯賽爾、愛丁堡、蘇格蘭的格拉斯哥、羅馬、巴黎、鹿特丹、安特衛普等重鎮。去年11月28日「萬事易」以喧賓奪主之姿，於紐約時報廣場大張旗鼓地正式開張，並以1美元在網上遨遊的廣告，在物價高漲的曼哈頓先聲奪人，年齡橫跨10歲至70歲的E世代全都趕來一睹風采，不捨日夜地在該店川流不息。再加上時報廣場的鑽石地段，連來到紐約觀光遊覽的各地觀光客，也會花上幾個小時在那裡上網查查電子郵件信箱，或流連於無垠的網際世界。

以目前紐約現有的網咖來說，不論是在時報廣場與蘇荷區的"CyberCafe"，或是上東城爵士情調濃厚的"Internet Cafe"，都是走都會文化風格的網咖路線，紐約的E世代因為境遇優渥，在都會文化的薰陶下，喜歡在有點藝術氣氛的地方上網，各款咖啡或是茶點都非常講究人性化的品味，這是有些紐約客比較堅持的一種融合知性與感性的生活情趣。因為在紐約幾乎人人家中都有電腦，且出差洽公到紐約的人，在世界貿易中心附近的商務旅館就可享有上網的服務，所以在紐約經營網咖必須要比別人更具巧思才能獲得顧客的青睞。



然而，來勢洶洶的「萬事易」所選擇的經營模式卻比較屬於速食店的模式。24小時開放的經營模式、800人座的個人電腦整齊一字排開、像麥當勞般排著長長的人龍。這樣的經營方式對於堅持生活品味的紐約客來說無非是一項很大的衝擊。不過，「萬事易」採用的低價策略卻出奇地奏效。

以紐約其他網咖的收費方式來說，大約是一小時5美元左右（約台幣160元），而「萬事易」採分時段收費的方式。在滿客率最大的傍晚時刻每15分鐘收費1美元，也就是每小時4美元；而清晨人潮較少的時刻，則改以1美元上網5小時的超價格來吸引夜貓子。這樣低價策略加上24小時全天候的服務，的確頗能滿足消費者的需求。而「萬事易」也預定在曼哈頓下城14街的聯合廣場再開第二家分店，看來這場紐約網咖歐洲霸主V.S紐約都會文化的角逐戰是精彩可期了。





◆中國大陸

將焦點拉回亞洲吧！在對岸的大陸，近日來也因為電腦的逐漸普及，對於網路浩瀚無邊的資訊產生了相當大的興趣。尤其在各大學的附近，也陸續地成立了所謂的「網吧」提供上網的服務。一般來說，在大陸上網吧的人上網聊天的比例較高，他們稱為「網聊」。大陸網吧的收費標準是每小時2.5元至10元人民幣不等。

不過因為相關業者為了競爭，不惜削價搶客，甚至降至每小時1.5人民幣左右，甚至非法以色情網站為號召，企圖讓顧客逗留更久的時間。而大陸當局也因此公佈了規範網吧安全的行為規範，明令規定網吧的成立管理限制。

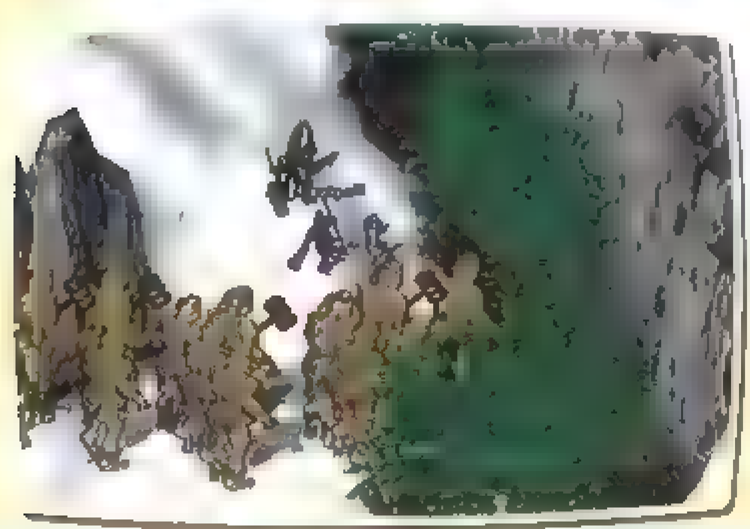
不過，對於亟欲擴大經營版圖的網咖業者來說，這片深具潛力的市場的確具有相當大的吸引力。以「戰略高手」來說，其經營目標就是要以台灣為中心，大陸為主要市場來建立一個大中華遊戲產業。根據「戰略高手」總經理吳文中表示，在華彩集團的挹注資金之下，已完成整個大中華區遊戲產業的佈局。目前戰略高手於二月十日已經取得大陸第一張合法網咖經營執照，並在上海成立第一家網路咖啡店，而近日更與韓國的「韓中網」結盟，合資攜手進軍大中華市場，除了進行IT機制的轉移交流外，並在聯合行銷、廣告聯播以及軟體版權轉移上有更多的合作空間。





◆其它國家





其他諸如印度、泰國．等國家，雖然人民的所得不高，不過網咖對於他們來說，卻是最經濟實惠的休閒之一了。一定有人會質疑，為何網咖在日本的風行程度，竟然比不上位居前三名的韓國、香港及台灣，而落居四、五名之列？事實上，雖然網路遊戲在日本也同樣受歡迎，不過由於日本的手機上網十分風行收費又不高，再加上由於在日本其他平台如PS2的風行程度更勝於PC，這些原因導致日本網咖的普及率受到了一定的限制。











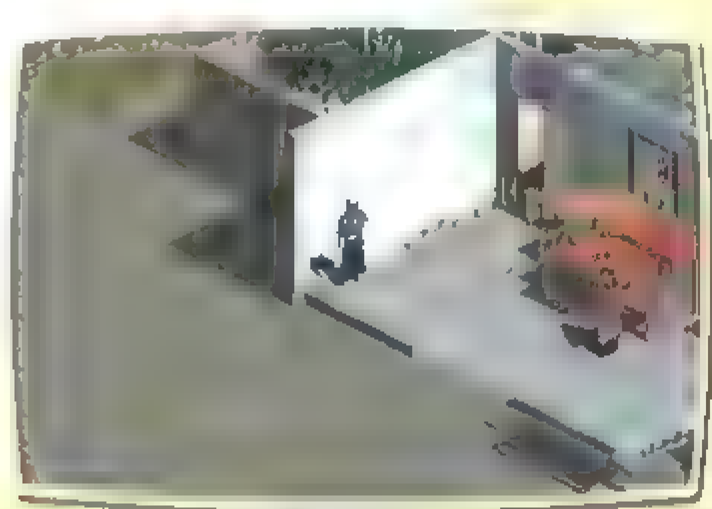
網咖相關合法性問題情況與未來展望

從以上各種分析來看，網咖業未來在台灣有絕對的發展性，然其最大的關鍵點，就在於合法性的問題了。

最近，由於司法單位陸續在網咖中接獲了不少以網咖作為幌子，而私下卻以販毒、色情行業，或是賭博為主的案子，甚至許多逃家未歸的青少年，多藏身於網咖中的情事，這些案子在在暴露出隨著網咖的盛行，相關的管理辦法與法律卻相形不足的窘境。從早期的經營賭博性電玩，到目前成為援助交際的媒介或是色情光碟的出租場所，網咖是否包庇犯罪又成為熱門的話題。由於中央主管機關與各地方政府對網咖業者的定位不明，針對網咖的相關立法又曖昧渾沌不清，更形成網咖業者欲合法辦理營業登記都產生困難的荒謬現象

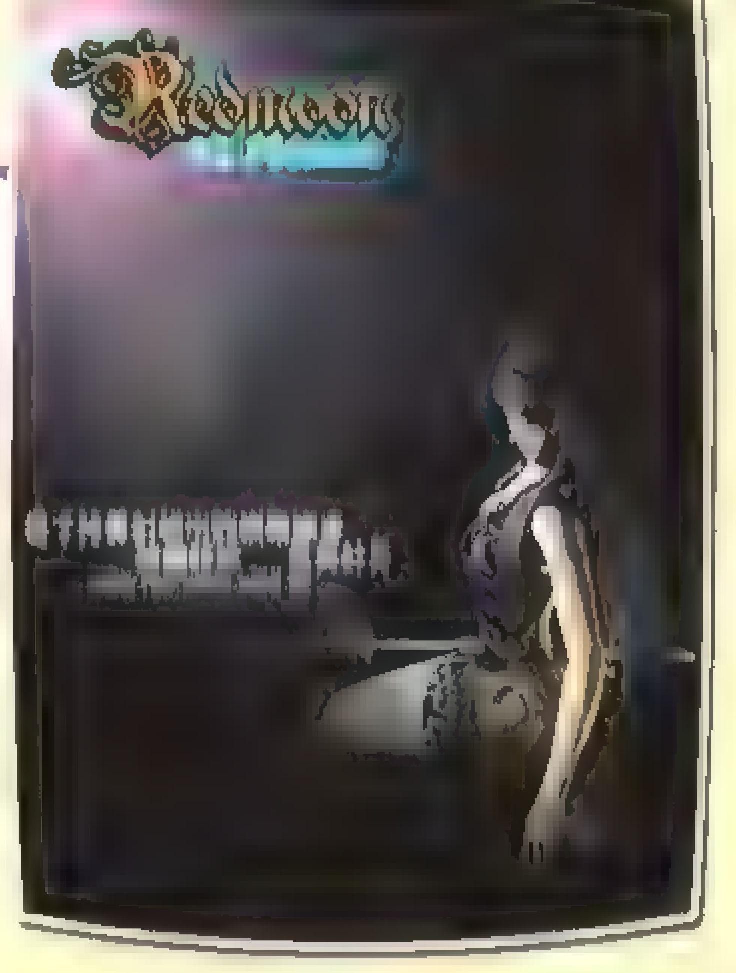




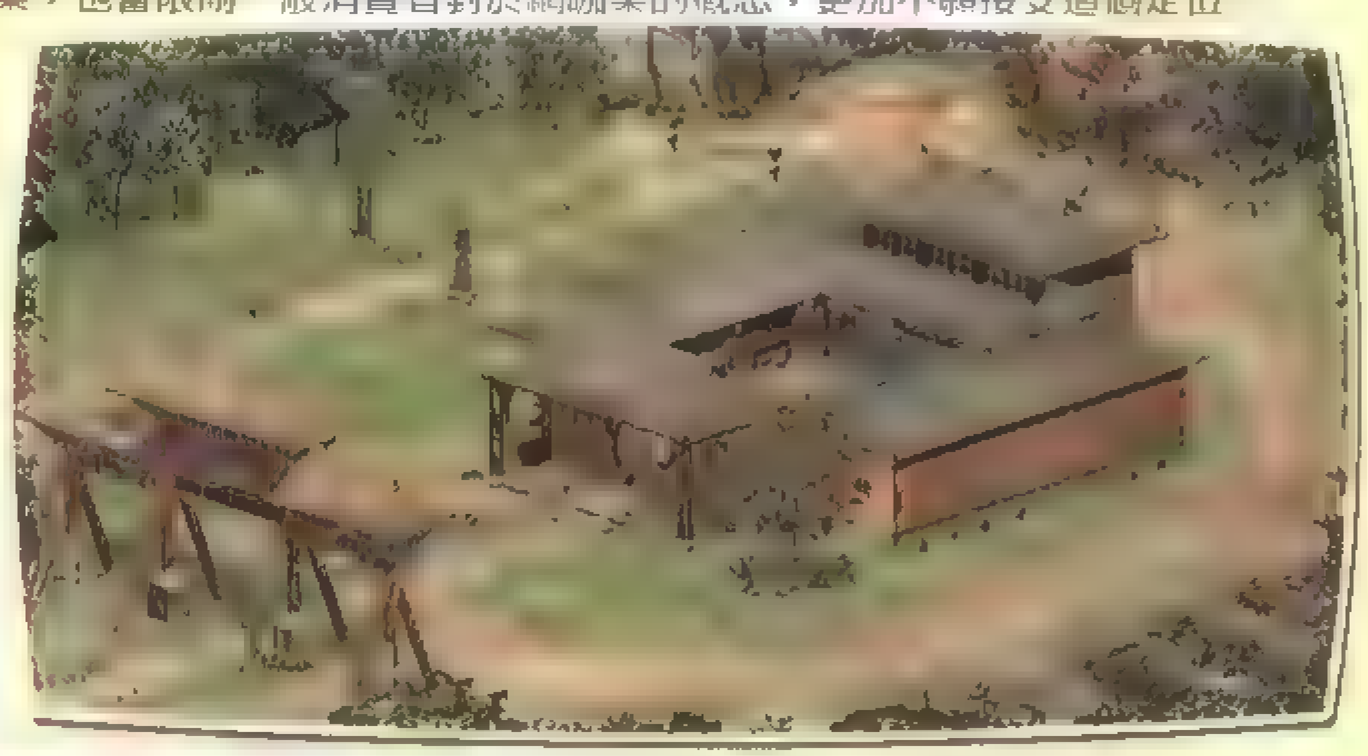


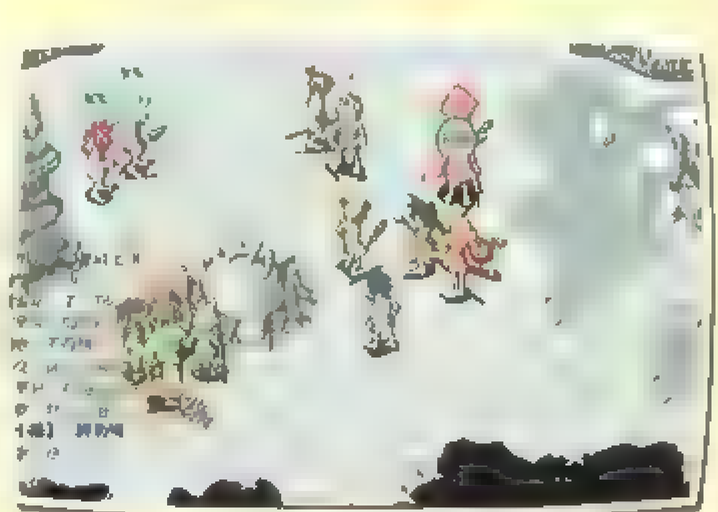


◇網咖＝電子遊戲場業？!!

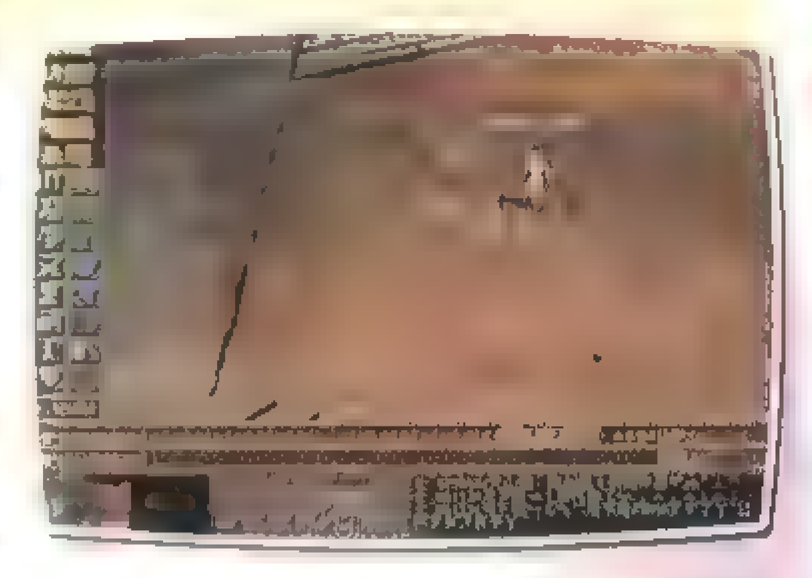


目前業者辦理營利事業登記所產生最大的爭議點在於，網咖到底算不算是公司行號營業項目代碼表登記 J 701010「電子遊戲場業」的類型？以電子遊戲場業來說，根據「電子遊戲場業管理條例」第八條、第九條之規定，此場所僅能設立於一定之區域，且不得距離學校、醫院五十公尺之內。這項規定對於以學生族為主要客源的網咖來說，絕對是限制了業者生存的空間。也因此基於經濟因素的考量，網咖業者都不願意自己被歸類成「電子遊戲場業」。而就對於欲將網咖結合多元化3C電子商務服務的業者來說，對於被定位為「電子遊戲」業，也會限制一般消費者對於網咖業的概念，更加不願接受這個定位。

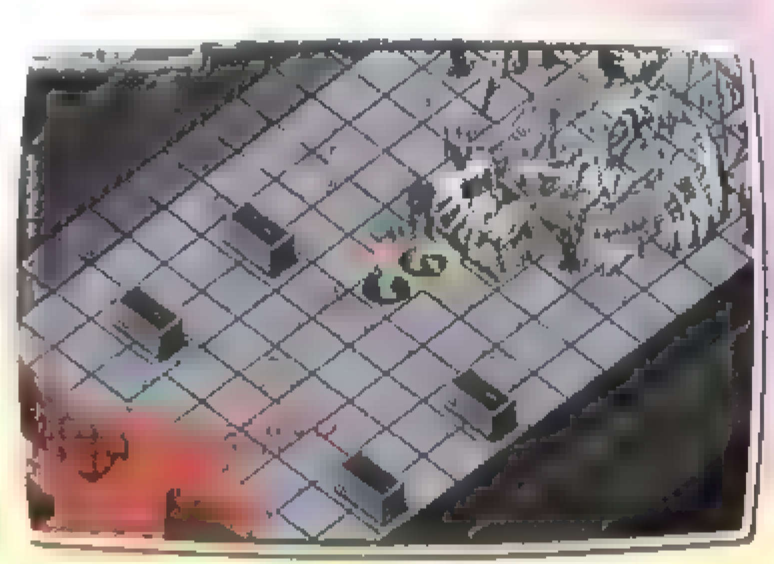




不過中央（經濟部商業司）與地方（各縣市政府）對於網咖的定位問題仍然有不同之看法。經濟部商業司多項行政函釋，認為網咖業者依其營業性質之不同，應為公司行號營業項目代碼 I301030「電子資訊供應服務業」或者為代碼J799990的「其他娛樂業」，而兩者不得認為屬於同一行業。但是部份地方政府卻與經濟部的認定不同，限制網咖業者只能申請電子遊戲場營利事業登記證。一直到近日台灣高等法院於89年易字第1696號判決明確認定「網路咖啡業者非屬電子遊戲場業」後，這項爭議才能慢慢的形成共識。究竟網咖業到底該歸類所謂以提供上網存取資訊的「資訊服務業」，還是提供遊戲給消費者使用的「電玩業」？



根據日前行政院長張俊雄承諾，將於近期之內會同教育部及經濟部針對網咖業做出具體的管理辦法，屆時應對目前網咖管理法則紛亂無章的情況有所幫助。由於網咖所牽涉的層面過於複雜，又加上兼營網路連線服務的私營店家比比皆是，迄今政府尚無法明確立法管理，若遇到執法單位將網咖以「八大行業」中之電玩業勒令取締，業者似乎也只能自認倒楣了。



而像「戰略高手」常因以連線對戰遊戲為號召，在法令曖昧的情況下，已經背負了幾百萬的罰鍰在身上，而理由也都是「營業項目不符」等原因。當年陳水扁擔任市長的時代，就曾以雷厲風行地以斷水斷電的強硬措施，將電玩業不分青紅皂白地趕出台北市，直接扼殺電玩軟體生機，也因此逼得網咖業一度無法生存；而馬英九市長時代雖然態度已經軟化，不過正如馬市長在參加台北市電腦公會舉辦的遊戲獎頒獎典禮上所言，由於場所的管理不易，雖然遊戲沒有好壞之分，不過基於對未成年青少年的安全考量，基本上對於電玩業仍舊抱持負面的態度，在根本上否認了電玩的存在價值。這些長官們似乎缺乏了一些必要的想像力，強硬的作風讓台灣的在相關電子商務上一直無法與韓國一較長短



目前根據台北市商管處對網咖業進行多項調查，發現目前網咖管理的最大問題，為網咖電腦中有色情貼圖與大量暴力畫面、未滿 18歲的青少年逃家、深夜滯留網咖等等。此外就是部份業者掛羊頭賣狗肉，在網咖中非營賭博性電玩，或暗中成立色情援助交際中繼站等問題。雖然以上這些問題的確值得相關單位密切注意，不過平心而論，網咖這個行業的存在價值已經對社會有正面的意義。



藉由網咖業界的合法化 協助台灣邁向科技島的理想



在硬體設備上，網咖的存在造就了寬頻網路市場的競爭，「遊戲橘子」總經理劉柏園在「天堂」公撥權說明會上也曾表示，一旦網咖業能正當地蓬勃發展，除了可以帶動網際網路基礎建設的普及之外，也因為大量使用寬頻網路及競爭效應，可使頻寬的費用向下壓，與其靠政府單方面推動網際網路應用，不如運用民間的經濟規模，讓台灣加速邁向網路島的概念。

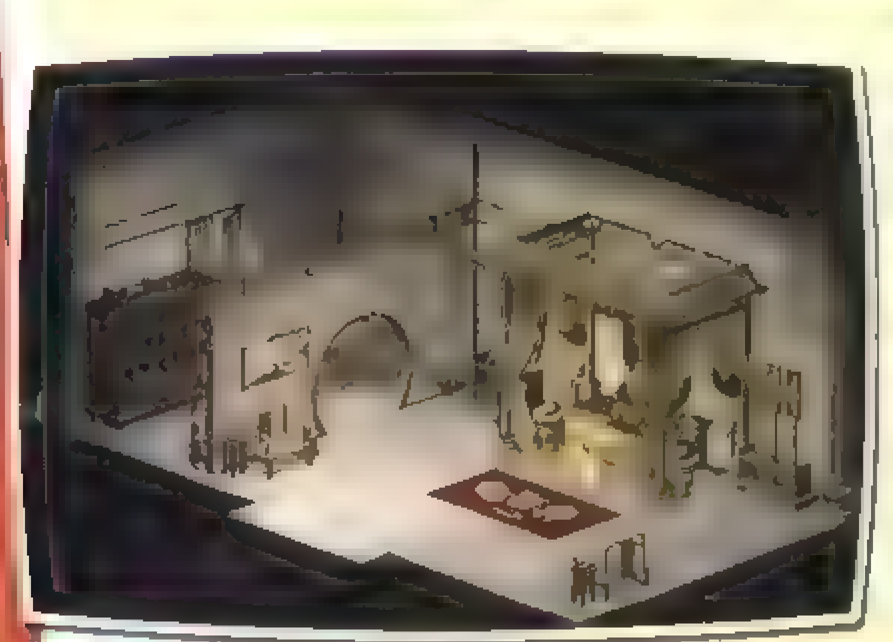
另外，對於硬體設施方面來說，網咖業者為了加強自我的競爭優勢，在相關電腦週邊設備的更新率上，會比其他行業更加注重，所以在現今大幅萎縮的PC市場裡，網咖業的存在對於電腦相關行業無疑是相當大的貢獻。而就線上遊戲來說，在去年一片不景氣中，遊戲軟體產業中的線上遊戲卻一枝獨秀，根據資策會市場情報中心的預估，今年國內線上遊戲市場可達到將近新台幣十億元規模，其發展潛力不可小覷，甚至對遊戲軟體設計產業而言，也是一項莫大的商機；此外，藉著網咖業界的合法化來帶動社區網路化，更進一步甚至可以發揮足夠的影響力，來協助台灣走向科技島。





結語

但是目前政府採行這種多重定位又躲避責任的管理方式，不僅限制了業者的經營空間，在無形中也扼殺了相關產業的創造力與生命力。至於青少年的問題，基本上來說，與其任由他們竄上街頭到處飆車，倒不如積極建立一個這樣的環境讓青少年們有個發洩精力的空間，相信在青少年的管理問題上會有正面的影響。期盼上級主管機關首長能有更豐富的前瞻力，能以更明確的立法來輔導合法業者，並結合電子商務及社區e化發展計畫，使台灣成為更名符其實的網路島。

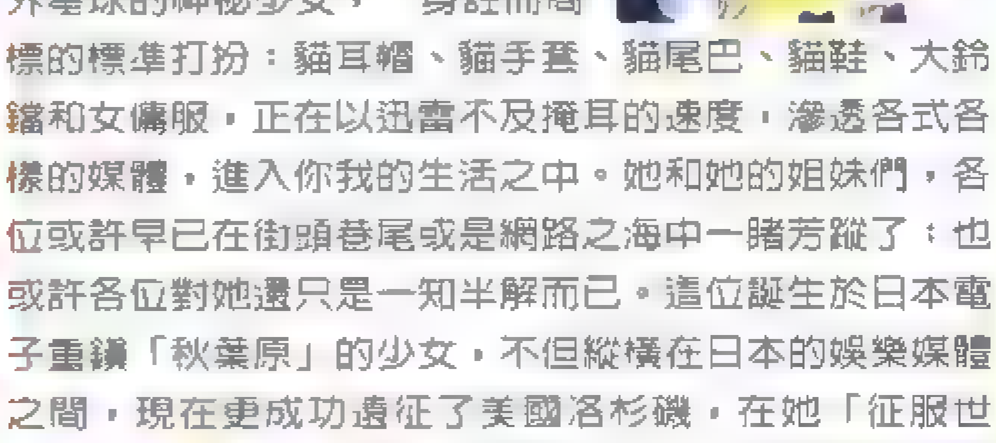






虛擬偶像創造時代

不論是國內或是國外，角色商品(character goods)多樣的魅力和風采，相信早就已經為大家所感受而熟悉了。從至今有二十幾年歷史的kitty貓，到近年因為遊戲和動畫而聲名大噪的皮卡丘，全國上下不論男女老少，無不或多或少都感受到了它們的旋風威力。而只要角色商品的主要角色造型為大眾所認識之後，便能夠廣泛的被應用在不同的業界宣傳和產品推廣上面。採用角色商品宣傳的手法，相較於通常的行銷手法而言，更加快速的針對社會大眾或是特定族群產生熟悉度和好感度，成為另外一種不會罷工、沒有醜聞、在所有媒體上都能盡情演出的全能型新偶像。





個角色如果要能夠成功的被塑造出來，通常都會有一個成功的初登場舞台。雖然對於各個不同的角色來說，有的舞台是來自書本圖畫之中(如：誕生自荷蘭兒童讀物的Miffy兔)，有的則是本身即是來自於企業識別(corporation identification：CI)的一部分(如：速食業者麥當勞的「麥當勞叔叔」)。但在這二十一世紀裏，若是能夠成為數位電子媒體的寵兒的話，便往往可以更快一步的搶得曝光度的先機，也更能夠靈活的轉移角色們所表演的舞台，而快速應用到其他的商品創意上面。我們可以這麼說：角色商品的培育溫床就是來自於ACG(Animation Comics Game：動漫畫遊戲界)。

今天，我們發現了一位來自外星球的神秘少女，一身註冊商標的標準打扮：貓耳帽、貓手套、貓尾巴、貓鞋、大鈴鐺和女傭服，正在以迅雷不及掩耳的速度，滲透各式各樣的媒體，進入你我的生活之中。她和她的姐妹們，各位或許早已在街頭巷尾或是網路之海中一睹芳蹤了；也或許各位對她還只是一知半解而已。這位誕生於日本電子重鎮「秋葉原」的少女，不但縱橫在日本的娛樂媒體之間，現在更成功遠征了美國洛杉磯，在她「征服世界」的計畫之下，台灣會不會是她的下一個目標？她，就是當今日本最多才多藝的虛擬美少女偶像——Di Gi Charat。





目標 征服世界的女星，誕生！

Di Gi Charat



- 本名：CHOCOLA
- 暱稱：Digiko
- 出生地：Di Gi Charat星
- 身高：148公分(包括貓耳)
- 體重：38公斤
- 生日：2月8日(水瓶座)
- 年齡：10歲
- 血型：O型
- 愛吃的東西：甘藍(broccoli)
- 特長：眼睛光束
- 配音演員：真田アサミ(Sanada Asami)



Rabi- en- Rose



Petit Charat

◆本名：CAPPUCCINO
◆暱稱：Putiko
◆出生地：Di Gi Charat星
◆身高：103（包含貓耳）
◆體重：18公斤
◆生日：1月21日（水瓶座）

◆[illegible]：[illegible]
◆[illegible]：[illegible]
◆[illegible]：[illegible]東西、半熟牛排
◆[illegible]：眼睛光束
◆配音演員：澤城みゆき（Sawashiro Miyuki）

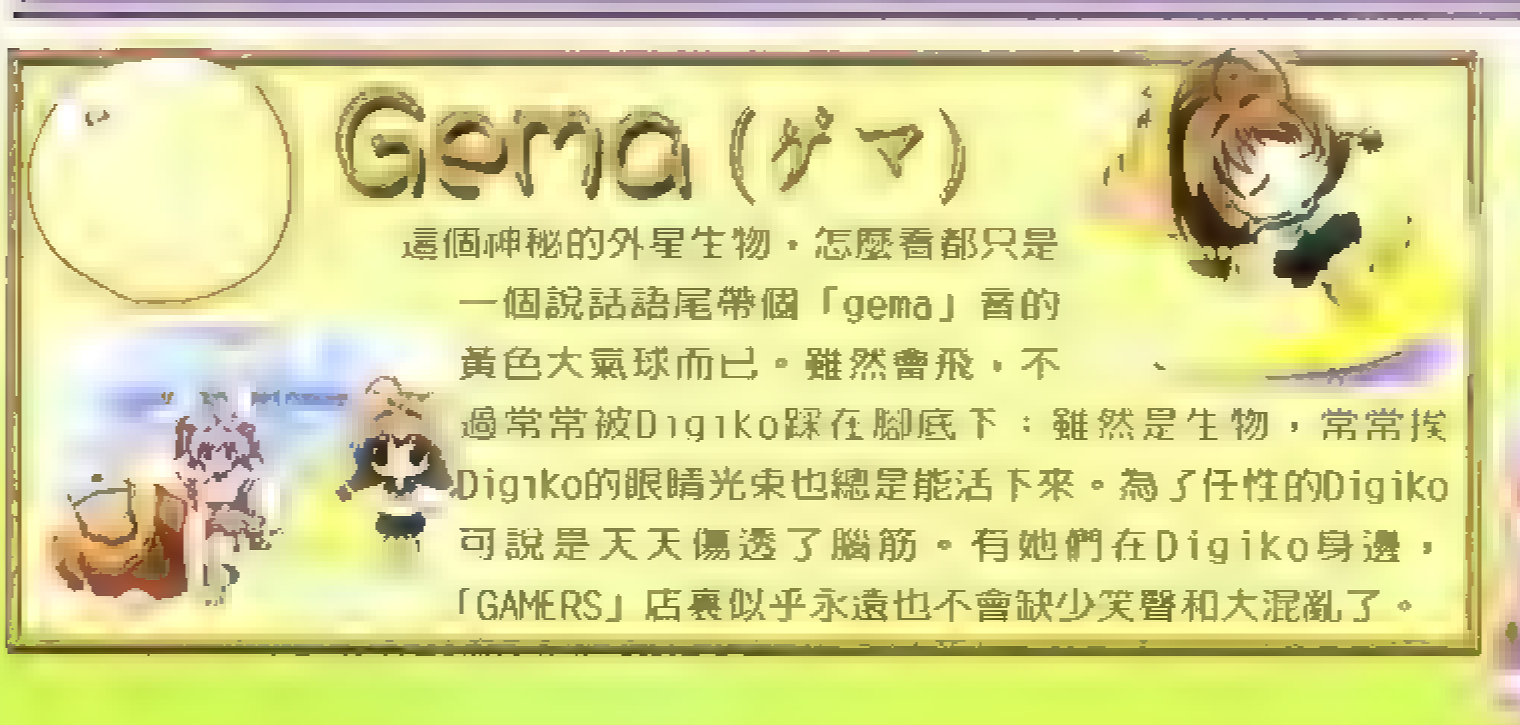
這位來自[illegible]和Digiko一樣來自於[illegible]和[illegible]一同來[illegible]GAMERS」的[illegible]忙。雖然因為個性的關係而[illegible]但如只要一開口卻是又毒又辣，一點也看不出來那是出自一個五歲小女生的[illegible][illegible]一點[illegible]的[illegible]帶一個「[illegible]」的[illegible]的[illegible]一點也不輸給[illegible]和[illegible]成為大明星來征服世界的[illegible][illegible]一個[illegible]Putiko的[illegible]眼睛一樣能發出「眼睛光束」[illegible]一點了？雖然[illegible]和[illegible]如果[illegible]的跟班的話[illegible]Digiko的[illegible]



Pyocola Analogue Ⅲ世

◆本名：Pyocola Analogue[illegible]
◆暱稱：Piyoko
[illegible]
◆配音演員：[illegible]（Hayashibara[illegible]）

為了要解救母星．Analogue[illegible]的生活絕境，「黑暗Gema Gema團」的首領[illegible]Piyoko，[illegible]Di Gi Charat星的[illegible]Digiko！Digiko為了躲避綁架而逃到地球，但是「黑暗Gema Gema團」仍然窮追不捨，如今終於也來到地球上了。帶著[illegible]大幹部來到地球的她，雖然說目的是為了要綁票勒贖，但是她在地球上人生地不熟的，到來反而被Digiko欺負的時候似乎還比較多？頭上戴著熊貓帽子、身穿黑白相間護士服、說話語尾帶著「pyo」音的Piyoko，對抗Digiko的「眼睛光束」，她也有一招「嘴巴火箭砲」（顧名思義，就是從嘴巴裏發射火箭砲）。不甘示弱的Piyoko，雖然每次的綁架行動通通都失敗了，但是在秋葉原的另一角，她也同樣開起了「黑暗GAMERS」來和Digiko搶生意；看來這場在秋葉原之中的銀河大戰，好戲才剛剛上演而已



Gema（ゲマ）

這個神秘的外星生物，怎麼看都只是一個說話語尾帶個「gema」音的黃色大氣球而已。雖然會飛，不過常常被Digiko踩在腳底下；雖然是生物，常常挨Digiko的眼睛光束也總是能活下來。為了任性的Digiko可說是天天傷透了腦筋。有她們在Digiko身邊，「GAMERS」店裏似乎永遠也不會缺少笑聲和大混亂了。



特別報導 CW展覽 DiGiCharat登台掀起風潮

在看完上述的介紹之後，相信大家對DiGiCharat又多了一層認識了吧！在5月11、12日兩天，在中國國民黨黨部所舉辦的台北漫畫同人誌CW—COSPLAY的活動中，DiGiCharat在現場可說是引起極大的風潮。會場中不但有即將引進DiGiCharat遊戲的TGL的攤位，在大肆介紹遊戲的內容及瘋狂的販賣相關商品，COSPLAY的部份，DiGiChara更是有許多可愛的表現。接下來就讓我們來看看當天的情況吧！

這一次維持有2天的活動真是人潮洶湧、盛況空前呀！雖然是在莊重嚴肅的中國國民黨黨部辦的活動，但可一點都不嚴肅的呢，會場內外可都是熱鬧非凡，將中國國民黨黨部裝飾的人氣十足呀！猶如超級巨星降臨一般。

當站在門口時可看到井然有序的排隊民眾，人潮雖多但可一點都不混亂的呢！真的相當有秩序的喔！就這樣一一進入會場，換裝的換裝、觀賞的觀賞、晃當的晃當，氣氛相當和樂融融呀！會場中多樣化的表演及展示，讓進場參觀的人都感到興奮異常！每個人眼珠子都轉個不停捨不得休息一下，真的是很好玩的休閒娛樂活動呢！

在一樓有表演舞台及化妝區、更衣室、拍照區及3個展覽攤位，TGL的可愛攤位就在這兒啦！在這個攤位中所展示的DiGiChara，可是琳瑯滿目令人目不暇給的喔！有展覽遊戲的畫面、遊戲內附之動畫在會場擺設手提電腦全天候撥放、展覽週邊商品（精緻布娃娃、每一個人物的遊戲共五種、大型海報、精緻的人物小玩偶、杯子、存錢筒…等）及販賣DiGiCharat之週邊商品，有文件夾、溫泉包、扭蛋、卡片、海報、扇子…等等，銷售成果之迅速，第一天已差不多銷售光，真是供不應求、回應熱烈！

在現場TGL還有提供免費索取之DiGiCharat明信片（一組四張）都超可愛的，而且都是免費的喔！吸引好多人潮前往觀看及索取。此外還有分發DiGiCharat的DM，就這樣又增加了許多喜愛DiGiCharat的人們！DiGiCharat的魅力真是銳不可檔，就算是第一次在現場才剛認識她的人，也多情不自禁的迷戀了。

接下來來到地下室一樓，哇……人可真多擠的水洩不通的，比高速公路塞車還厲害，不過有工作人員維持秩序，還好、還好！這麼大的一間地下室都能塞滿了人，可以想像的到人潮有多洶湧了吧！在現場還可以看到許多攤位上有製作DiGiCharat的小繪圖及小卡片、小書籤…等，可見得DiGiCharat的風潮在台灣也已經開始掀起了。



▲會場上人潮洶湧的盛況。

由於攤位超多的喔！要像逛街一樣，一攤一攤的看，商品有手繪的圖、精緻的小卡片、圖片等等，畫風好精緻，相信定要讓不少人的荷包消瘦不少了。

哇…在會場有各類動畫畫、電玩遊戲、布袋戲的造型人物，在同人們的巧心裝扮下，服裝、道具加上動作姿勢，揣摩自己喜愛的人物與故事情境，讓會場的閃光燈閃個不停，還有發現DiGiCharat的人物啊，有5歲Petit Charat的造型現身在會場，超可愛。也有digiko與 Rabi-en-Rose的團體出現，炒的會場熱鬧非凡，所有人都爭先恐後的找他們拍照，比超級巨星還要轟動的呢！

這次在現場親眼目睹了DiGiCharat的魅力，令好多人好期待DiGiCharat遊戲中文版的上市。看樣子DiGiCharat在不久之後必定會更加竄紅，一舉完全虜獲台灣玩家的心了！



DiGiChara家族全員大集合。



DiGiChara和Rabi~en~Rose互相較勁。

COSPLAY的Putiko很可愛吧!

COSPLAY是現場最引人注目的焦點。



一、活動時間

2001年即日起~2001年7月25日

二、活動內容

讓玩家們以DI GI CHARAT遊戲人物為聯想主題盡情玩弄發揮，以製作「單幅」及「連續四格」彩色漫畫來一較高下，增添多樣化挑戰樂趣。

三、活動對象

凡對電玩、漫畫、卡通上癮及想為國爭光的熱血們皆可參與此活動。

四、比賽項目

單幅　　A4彩色稿或電腦圖檔(使用軟體不限但須以PSD、BMP格式存檔)

連續四格　A4彩色稿或電腦圖檔(使用軟體不限但須以PSD、BMP格式存檔)

五、活動獎項

冠軍：10000元　2名　(單幅、四格各一名)

亞軍：5000元　2名　(單幅、四格各一名)

季軍：軟體世界雜誌一年份　各3名

參加獎：人人皆有獎（各種獎項都是以DI GI CHARAT遊戲人物為主題，讓人愛不釋手的呢！）

◆資料夾　◆L夾　◆扇子　◆收藏卡　◆扭蛋……等　日本原版進口週邊商品

★冠亞軍於8月2日電腦展時頒發獎金，並於會場作展示

★入圍者就有機會成為TGL特約漫畫家

★作品將於軟體世界雜誌、TGL網站公開投票

★得獎作品將可代表台灣投稿至日本Broccoli公司進行選拔，如獲得日本青睞將可刊登於日本DI GI CHARAT專屬的雜誌上。



六、活動1　漫畫比賽

將作品以郵寄方式寄到

『220板橋市三民路一段216號13樓A室　台灣TGL　活動組收』

並請註明姓名、電話、住址、性別、年齡　即可

活動2　投票活動

為了使沒有參加漫畫比賽的民眾能有參與感，凡於軟體世界雜誌投票者皆可獲得精美小禮物！再從中抽取幸運讀者贈送神秘大禮

詳細內容請至 http：//www.tgl.com.tw

●備註：1、投稿作品恕不退件2、本活動所徵收作品之版權歸TGL所有

◆主辦單位：軟體世界　　◆協辦單位　TGL台灣帝技爺如



作者：Richard歐

電腦升級的快速，為遊戲帶來絕佳的聲光效果：畫面流暢、高解析場景、AC3或杜比的環繞音場⋯，已成為現今最基本的配備。視覺、聽覺的享受，是多麼的令人興奮，但除了這兩者之外，還可以讓我們的”觸覺”，有著不一樣的感受。鍵盤、滑鼠，玩遊戲的最基本配備，你就此滿足了嗎？當然不！想像你正玩著賽車遊戲，只有鍵盤的你，就只能利用鍵盤的↑，↓，←，→四個鍵來驅使車子前進，但你可知遊戲設計師還把另一種娛樂，帶到了你的面前，只因你沒有動力回饋方向盤，也就無法”感受”到它的另外一面。想感受車子輪胎與柏油路面接觸的感覺嗎？或是體驗當車子行駛在冰上道路的緊張感覺。就讓小弟為大家介紹一下，微軟最新推出的”動力回饋方向盤”。

系統需求

你的電腦需配有Pentium 166MHZ或是更高等級CPU的多媒體個人電腦，而且還要有著USB通用序列連接埠，因為該產品是利用USB來與電腦連接。記憶體至少也要有16MB以上，相信你的記憶體早就超過16MB了。硬碟、光碟、顯示卡、螢幕⋯就不必多言了。作業系統要windows 98/Me，windows 2000我沒試過，畢竟目前玩遊戲的最佳平臺還是98，這是大家公認的。DirectX要7.0以上的版本，若你的DirectX舊了點，它的光碟中有著新版的DirectX，找合適的給它setup就對啦！

產品特色

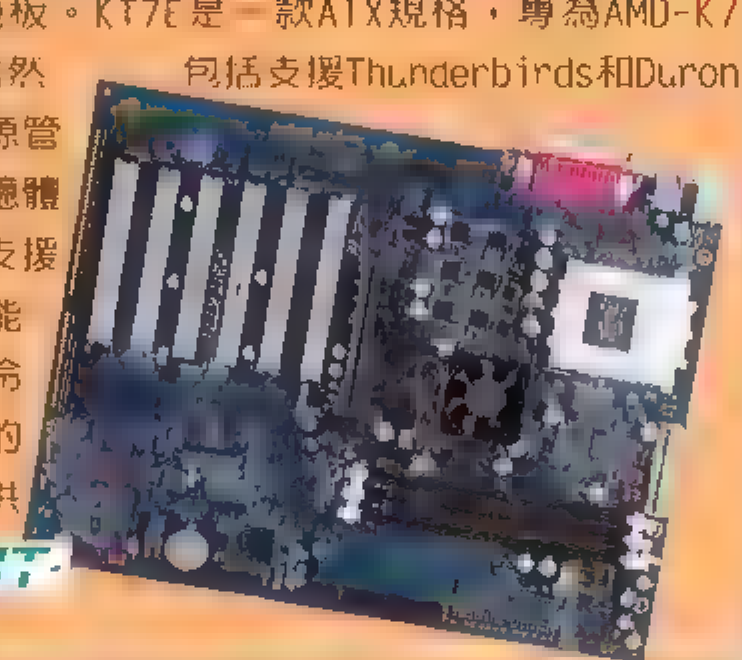
1. 全速傳輸的USB通用序列匯流排

讓你能夠簡易的安裝並設定可利用最新作業系統的功能。



2. 產品中包含了一款最高品質的遊戲完整版供您享受真實的賽車快感：

在這個產品的箱子中包含了微軟Monster Truck Madness 2的遊戲：這款遊戲將帶給你最棒的



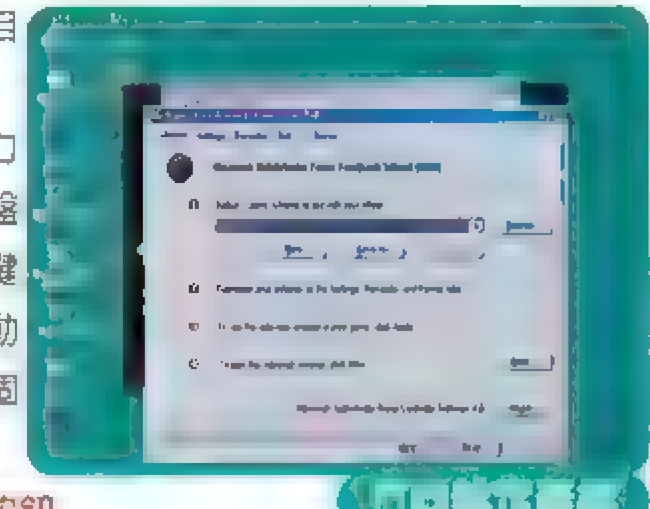
動力回饋駕駛體驗，讓您享受到真實的賽車快感。

3.一顆強力的16bit 25MHZ動力回饋微處理器：

使用動力回饋技術，這款強力的微處理器可以產生輕微快速的動力回饋效果，讓您可以在所駕駛體驗的家用電腦方向盤上感受到我們採用最符合真實情況設計的效果。

4.可以經由內附的設定軟體、並依照自己的喜好自由作設定跟調整

Sid Winder Game Device Software軟體能夠讓您自行設計「使用者自訂檔」。您可依照您個人的喜好設定動力回饋的力量、方向盤回正調整、或是將鍵盤上的指令對應到動力回饋方向盤的8個按鈕上。


方向盤設定檔

5.可自行設定的操作按鈕

八個可自行設定功能的按鈕，另外還包含了兩個能夠切換的觸發器，您可以針對各種遊戲的狀況自行作設定。

6.逼真的樣式及耐用的造型款式


[illegible]

這款方向盤結實、平滑的基座設計，提供給您可以長時間的使用這款產品。現代化的防滑橡膠在您緊握方向盤兩側的扶手上，在這兩側的扶手能夠讓玩家擁有最頂級的舒適感及操控感，且您可在短時間內取得勝利喔！



7.容易拆卸的方向盤夾鉗

強而有力、牢固的夾鉗系統採用一個單獨的門插，讓您可以輕易的裝置在您的桌面上。一旦門插已經適應您桌子的厚度，您就可以輕易地讓夾鉗「鎖住」或「移動」您的方向盤。

8.更耐用、防滑的寬廣踏板



踏板防滑的設計是針對單腳或是雙腳使用的使用者所設計出來的。踏板的適合度最大可容納13英尺的大小。

9.數位光學感應技術

數位光學感應追蹤系統可以產生更精確的軌跡編碼，讓您更精確的操控您的動力方向盤。

10.動力回饋控制鈕

動力回饋(開啓／關閉)的開關和指示器可以讓您輕易地控制是否啓用動力回饋的功能。



11.不需要使用空氣冷卻風扇來降溫

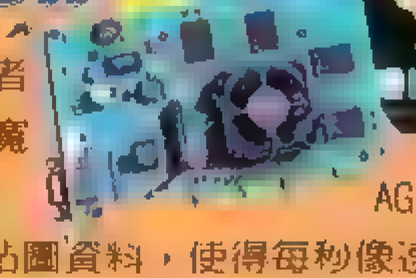
不使用吵雜風扇冷卻系統的設計，能夠讓您長時間的使用都沒有問題。

12.一年的產品保固期

新介紹

艾爾莎推出更高階新產品 ▶▶▶

影雷者GTS Pro 32MB DDR



以nVIDIA GeForce2 Pro晶片為顯示核心，效能比影雷者GTS提升20%，其改良了的T&L引擎，32MB DDR高速雙頻寬記憶體能輕鬆處理大量圖形資料；5ns，400MHz記憶體，支援AGP 2X/4X，尤其是獨特的四道HyperTexel Pipeline，各自同時處理雙重貼圖資料，使得每秒像速處理速度突破10億，在3D遊戲中達到最高效率；此外"perpixel shading"更能加強顯示的真實性，讓您驚奇的體驗宛如真實的3D世界。此外有Video In/Out版本，消費者能夠輕易地利用其視訊輸入及輸出功能，進行影像剪輯、視訊會議等；當然也完全支援3D雷眼立體眼鏡，讓玩家在家中即可享受到虛擬實境戲院式的效果。ELSA也附贈ELSAmovie DVD播放軟體，讓使用者能在電腦螢幕上享受最高品質的畫面。對於3D遊戲熱衷又對畫面品質苛求的超級玩家而言，艾爾莎影雷者GTS Pro絕對是最奢侈的享受。

經銷商：展碁國際
網址：www.weblink.com.tw
電話：(02)2371-6000
建議售價：6,900元(未稅)



使用心得

當小弟把產品給接上電腦後，聰明的Windows果然立即就認得它了；將驅動程式安裝完成後，右下方的常駐列就會出現該產品的圖示，打開之後，就會出現方向盤的主選單，這當中有設定、說明



聰明的Windows立刻找到新硬體

、網頁的點選項目。你可以點選說明來增加對它的瞭解，也可以上網到http://www.microsoft.com/sidewinder/進入動力回饋產品的網頁，在這裡你可以得到動力回饋產品的最新訊息以及更新的版本，也可到MSN的遊戲網站找尋與遊戲相關的資料。重點是設定項，動力回饋方向盤針對好幾款遊戲，設定了所謂的定義檔，也就是當你在玩A遊戲時，只要把動力回饋方向盤的操作定義，改為A遊戲的定義檔，你就可以感受到遊戲的另一種娛樂—”震撼”。這種感覺，特別是你在玩過所附的Monster Truck Madness 2(狂野大賽車2)遊戲，就會大叫過癮。這套遊戲真的把動力回饋方向盤表現的淋漓盡致，我特別喜歡把車子開到鐵道上，駛過枕木與枕木間的那種跳動，真的很實在，看來所謂的16bit，25Mhz動力副處理器，真的有它的作用。



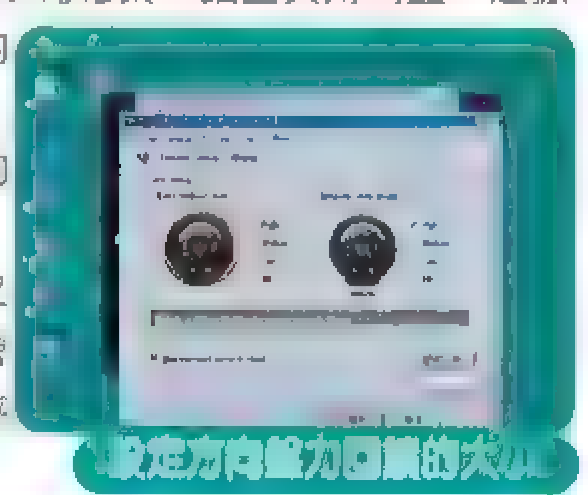
動力回饋產品的網頁



另外，定義檔還可以自己訂做。賽車遊戲並不只有它所設定的那幾個，當然會有新的遊戲上市，這時你就可以自己制訂該遊戲的定義檔，操作起來也就方便多了；更可以把這個定義檔儲存起來，利用磁片或網路傳遞給有著相同配備的朋友。方向盤上的八個按鈕，可依自己的習慣來做設定；方向盤的力回饋，可依自己力量的大小來做調整，而且在遊戲進行中，也可以隨時把動力回饋給打開或關掉；方向盤的動作區、靈敏度也可做適度的調整。

設定方向盤上的八個按鈕

最後，可能是小弟把力回饋開到最大的關係，車子玩沒幾圈，手就有點痠了，建議玩家視自己的力量大小來做調整。方向盤有廠商做力回饋，相信不久踏墊本身也會有力回饋(油門、煞車有鬆緊，踏墊與方向盤一起振動)，再來就是力回饋的座椅。想像緊急煞車時，你會被椅子彈起來，方向盤會爆出安全氣囊…哇！這太逼真了吧。總而言之，動力回饋方向盤絕對會帶給你”震撼”的娛樂感。



設定方向盤力回饋的大小

新介紹

阪京超級之作

牡羊座 隆重上市

阪京歐沙克之星座列近期又多了一位新成員－牡羊座，此款喇叭造型配上銀灰色彩，給人種流行而不脫俗的感覺，配上高解析度的高音表現及低音的渾厚扎實，使得此款喇叭讓消費者愛不釋手。此外，線控的操控鈕更顯現出阪京歐沙克貼心的設計，無論在遊戲或音樂表現，值得激賞。



阪京精心研發牡羊座第一代木箱喇叭技術，已克服舊式木箱喇叭聲音上的缺點，貼心設計的線控調整系統，可輕易調整聲音的大小聲、重低音的頻率及電源控制；真實輸出功率：28W (R.M.S)、開關、LED電源指示，此款喇叭無論在造形、音質考量上，都是值得你在購買喇叭時最佳的選擇。

阪京實業股份有限公司
網址：www.ozaki.com.tw
電話：(02)2995-6582
建議售價：2,200元



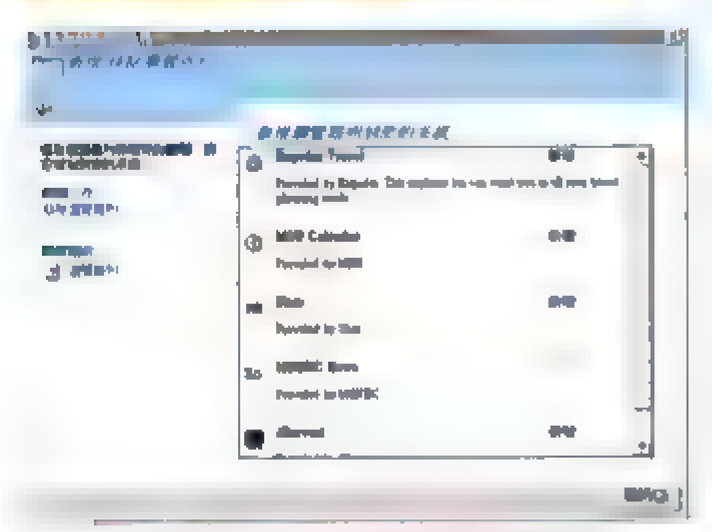


IE6搶先體驗

作者－光巖

正當微軟正為下一代的WindowsXP與OfficeXP積極鋪路時，微軟也悄悄的釋出了最新版的網路瀏覽器Internet Explorer 6繁體中文版測試版，大家都知道微軟憑藉著在作業系統上的絕對優勢，將使用IE的人口提升到上網人口的90%以上，將原本的瀏覽器霸主Netscape拉下寶座，雖然此舉使的微軟官司纏身，但是微軟似乎沒有收手的意思，並在下一代作業系統來臨前，釋出了新一代的IE6。

全新架構



▲可上網下載新的瀏覽列

剛進入IE6時並沒有多大的震撼，因為基本上的外觀並沒有多大的改變，但是使用後發現，新增了許多相當方便的小工具，其中最重要的就是瀏覽列的功能。本功能與我的最愛功能相似，會在瀏覽器左側出現各種功能，在IE6中內建了一些基本的瀏覽列，除了之前的我的最愛、紀錄、搜尋外，還增加了讓使用者管理個別資料的個人列，還有能撥放網路電台，各式多媒體檔案的媒體列，另外還將Outlook Express中的聯絡人列加入，除了讓使用者可以直接寫E-mail外，還可以線上交談。另外最重要的是，瀏覽列功能是可以擴充的，使用者可以透過網路下載各式各樣的網路服務加入瀏覽列中。

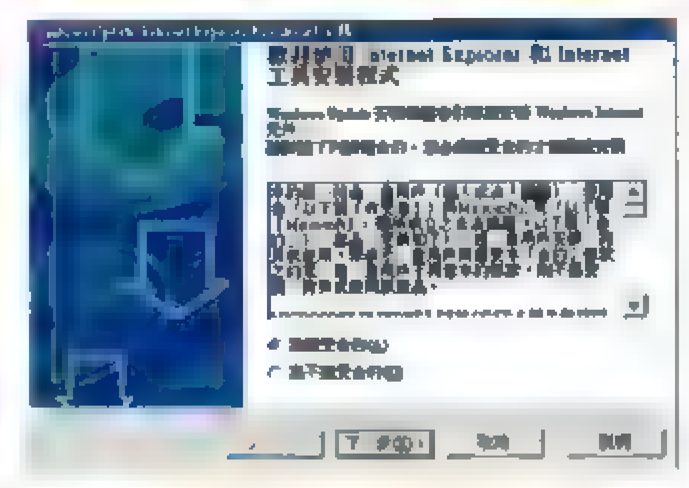
圖形工具列



▲新增的圖形工具列

另外IE6在網頁圖形的處理方面新增了一些相當貼心的功能，也就是圖形工具列。圖形工具列只有當滑鼠指標在網頁的圖形檔上時才會在圖形左上角出現(或是按滑鼠右鍵的功能表中也有)，它提供了相當便利的功能，讓使用者可以選擇直接將圖形儲存、列印、儲存到My Picturey資料夾，或是用E-mail寄出，本功能可說相當的實用。另外假如使用IE6來開啟圖檔的話，還會將圖形自動縮小到瀏覽器的大小，讓使用者可以看到圖形全貌，不會因為圖形過大而影響瀏覽。

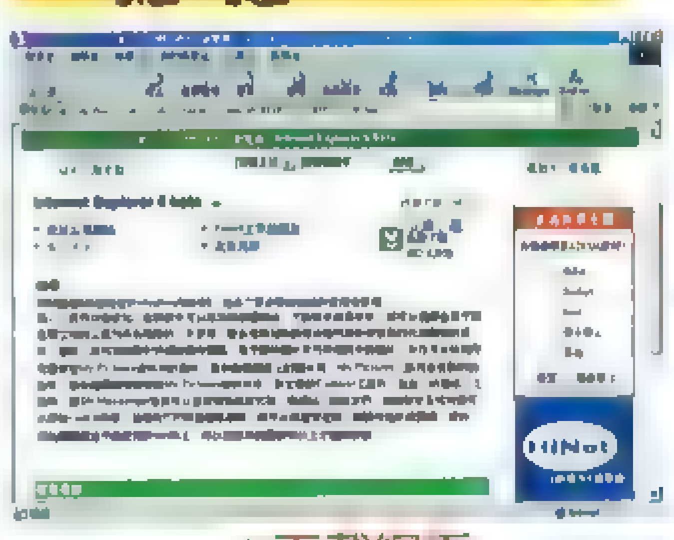
網路安全



▲採用線上安裝的方式

當然除了上面的新增功能外，在程式內部也有改變，其中的改變大多是修改最重要的網路安全部分，這可說是瀏覽器改版的主要動力，畢竟網路是屬於開放的地方，所以網路安全是最重要的。在這次的改版中，網路安全的功能也做了相當的努力，新增"加強型"的安全機制，讓使用者可以控制cookie的存取，並新增了P3P防護隱私機制，使得使用者在上網時，個人資料外流的機會大大降低。

總結



▲下載網頁

新版的IE6新增了相當多的功能，但是目前仍屬於測試版階段，雖然使用起來大問題沒有，但是小問題還真不少，所以建議玩家們再多等一下下，相信在不久的將來完整版就會正式與玩家見面，但是如果玩家等不及的話，那你可以到Taiwan.cnet.com的下載區去尋找線上安裝檔(482KB)來安裝，完整的線上安裝約11MB，要注意的是IE6並不支援Windows 95，所以使用Windows 95的使用者該考慮升級了。





作者－北蟲



去年對電腦界龍頭intel而言可說是流年不利，在CPU市場方面，時脈競賽無法與AMD拉開距離，效能的競賽又處於劣勢。系統晶片方面更是糟糕，由於產品無法及時銜接，問題又不斷，使的市場被威盛搶下一大半。但是今年的intel十分不同，展現出強者的風範，除了推出新一代的Petium 4外，更推出了數款新的系統晶片組，其中815EP更是引起各界關注。

▶ Pentium 4 CPU

英代爾815EP系統晶片組



815EP其實是由815晶片組改良而來，其中最大的改變就是將內建的顯示晶片1752給拿掉，因為1752晶片對於現今的3D遊戲來說已不夠用，而且其效能本來就不高。將顯示晶片拿掉的815EP，除了原本已具有的高效能與高穩定度外，又多了一項強而有力的武器，那就是價格，而且降低的幅度還相當可觀，已可以和威盛Apollo Pro133A一較

新介紹

陞技 ST6-RAID 主機板 席捲市場

陞技發表最新Universal主機板 ST6 RAID，支援Intel 815EP晶片組，不僅適用目前FC-PGA規格的Socket CPU，甚至連即將發表的FC PGA2 CPU也能提供相容的支援。支援66/100/133MHz FSB前置匯流排、2組USB、3支SDRAM DIMM插槽、1支4X AGP、1支CNR插槽和6支PCI。融合了現有815EP晶片組的所有功能，例如133MHz的FSB、PC133 SDRAM以及支援Communication /Networking Riser，當然最重要的是支援免跳線SoftMenu III、ATA/100硬碟傳輸以及RAID磁碟陣列功能，具備這麼許多的超強功能，ST6-RAID的確是最具爆發力的主機板！

陞技電腦股份有限公司
網址：www.abit.com.tw
電話：(02)2698-1888
建議售價：洽門市



技嘉 GA-60XE

技嘉這次推出的GA-60XE可說是相當豪華，本款主機板擁有1xAGP、6xPCI、1xCNR，擴充性可說是相當強悍，其中的CNR更可以外接新一代的功能擴充卡。記憶體方面支援PC133 SDRAM，插槽數更高達四個，但是要注意的是815EP最高只有支援512MB，所以是乎內建4xDIMM有點過多。在外頻的選擇方面，60XE使用了一個Dip Switch來設定，由55~153MHz與不同的SDRAM工作時脈(82~153MHz)搭配分為35種組合來設定，在倍頻的選擇可以由BIOS設定(CPU未鎖頻才會出現選項)分為3/3.5/4/4.5/5/5.5/6/6.5/7/7.5/8等選擇。另外本款主機板還內建了創新未來的CT 5880音效晶片，所提供的品質當然不用多說，另外本款主機板也擁有許多技嘉的心血結晶，其中包含廣受好評的DualBIOS。另外還提供了獨家的SCR功能，只要搭配晶片卡讀取配件，就能讀取晶片卡。在軟體方面，技嘉這次除了@BIOS、Easy Tune III、intel LDCM等工具外，還附贈了Norton AntiVirus/Utilities 2001等超值軟體。選購時要特別注意的是，本款主機板另有一精簡版本(60XE-1)，將DualBIOS與CT5880拿掉，而記憶體插槽只有3條，當然價格上也比較便宜。



長短。另外815EP還搭配新的82801BA的南橋晶片(也就是ICH2)，使的815EP支援了ATA-100，也將原本功能過於老舊的問題也給解決了。這樣一款各方面條件都具備的晶片組，真的值得推薦，以下就為大家介紹四款使用該晶片的主機板。



南橋晶片82801BA

新介紹

艾爾莎影雷者920 3D效能的極限

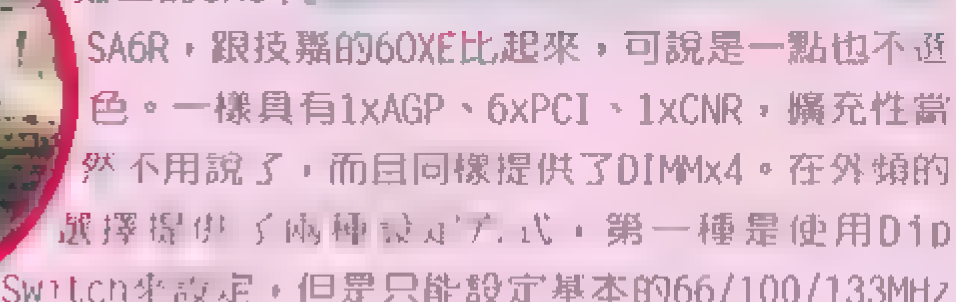
以GeForce 3為核心的影雷者920為ELSA劃時代的3D加速卡，ELSA也將開始以影雷者920(NV20)數字代號為以後的顯示卡命名。光速記憶體架構(Lightspeed Memory Architecture)將每秒貼圖像素處理速度飆至32億；64MB DDR記憶體採用3.8ns記憶體晶片，提供高速及充裕的3D運算及貼圖材質儲存空間，可達到460MHz。內建的TV-out功能可連結到電視上進行Video/DVD播放，並附贈特別為影雷者920量身訂作的熱門雙CD遊戲"Giants(巨獸島)"完整版、ELSA超強的ELSAmovie DVD播放軟體，及精美的ELSA 3D 滑鼠墊；當然ELSA影雷者920可支援3D立體眼鏡，並且ELSA維持一貫的六年保固服務，為此目前世界上最頂級的顯示卡提供最完善的服務品質。

經銷商：展碁國際
網址：www.weblink.com.tw
電話：(02)2371-6000
建議售價：12,900元(未稅)



陞技 SA6/SA6R





陞技這次推出的SA6\SA6R，跟技嘉的60XE比起來，可說是一點也不遜色。一樣具有1xAGP、6xPCI、1xCNR，擴充性當然不用說了，而且同樣提供了DIMMx4。在外頻的選擇提供了兩種設定方式，第一種是使用Dip Switch來設定，但是只能設定基本的66/100/133MHz，另一種就是陞技獨家的SOFT MENU III，在外頻的選擇方面由50~250MHz，以1為單位來調整。在倍頻的選擇與60XE一樣，另外SOFT MENU III還可以設定CPU SDRAM/PCI工作時脈比值，提供了2:3:1、3:3:1、4:3:1、4:4:1等選擇，讓使用者將效能調整至最佳狀況。內建音效方面，提供了整合晶片中的AC'97，另外本款主機板也延續之前主機板，推出支援四個ATA-100 IDE插槽並支援RAID功能，也就是內建硬碟控制晶片HighPointHPT370的版本(SA6R)。有一點相當重要，該款主機板有新舊版本之分，舊版SA6R使用的是815E晶片，雖然一樣搭配ICH2但是815E晶片組依然內建顯示晶片，所以要特別注意，消費者可以查看COM2的位置，815E主機板該處為顯示器的插槽(母接頭、15PIN)，而不是一般COM2插槽(公接頭、9PIN)，消費者應可以簡單的分辨出



麗台 9100AX



麗台這次推出的9100AX可以說是跨足主機板市場的大作，9100AX有1xAGP、6xPCI、1xCNR，與3xDIMM。在內外頻的設定上，採用獨家的X-BIOS，外頻可以1為單位，由最低66到最高250MHz來設定，倍頻的設定一樣由3到8，每次增加0.5。另外本主機板內建了網路卡的功能，也就是你可以找到一個RJ45的接頭，替消費者節省了另外購買網路卡的開銷。整體而言功能並不差，



內建了網路RJ-45插槽

新介紹

寶聯推出多款GeForce2 MX系列

隨著顯示晶片廠商nVIDIA公佈推出3款GeForce2 MX顯示系列GeForce2 MX100、GeForce2 MX200及GeForce2 MX400，寶聯也在本月份陸續推出GeForce2 MX系列的顯示卡。寶聯G2 MX400，採用nVIDIA GeForce2 MX400晶片，核心工作頻率由原本175MHz提升至200MHz，並有32/64 MB SDRAM版本與DDR版本，傳輸速率比GeForce2 MX提升不少，此款顯示卡適合推薦給喜愛超頻的DIY族群。

寶聯電腦股份有限公司
電話：(02)2659-1588
網址：www.prolink.com.tw
建議售價：4,500元(DDR版本)



但是也許剛跨足主機板市場，還沒有建立起品牌特色，缺少如技嘉DualBIOS或陞技SOFT MENU III等名稱響亮的功能。但是麗台卻也有其獨特之處，在許多小地方都相當用心，除了在AGP插槽上加上固定架外，還將軟碟插槽與IDE插槽給分開，使得安裝起來較為順手。另外還有所附贈的ATA-66/100排線質感相當高級，由這些地方可以看出麗台的用心，但是希望下次能將說明書的內容增加一點，因為真的有點太少了。整體而言該款主機板仍屬於上乘之作，也是相當值得推薦的一款主機板。



華碩 CUSL2-C



華碩這次推出的CUSL2-C是由CUSL2(815E)所衍生出來的，大致上的規格與CUSL2相同。提供了1xAGP，6xPCI，1xCNR，3xDIMMs，對於其擴充性我想是不用懷疑的。在AGP插槽上，支援至4X的顯示卡，但從主機板來看，或許也能提供至AGP Pro的顯示卡(筆者所拿到的板子這部份是空焊)。華碩還加上了PCI警示燈，當PCI屬於通電的狀態時，警示燈就會亮起，避免使用者隨意的將介面卡拔起。第二個序列埠COM2，必須要以額外的接頭來連接出。CUSL2-C提供兩種設定外頻的方法，可以藉由Dip Switch來設定，依照與SDRAM工作頻率的不同，有著32種搭配(外頻最高200MHz、最低64.4MHz，SDRAM最高200MHz、最低99.6Mhz)；另外也可以利用華碩獨家的Jumper Free來設定。Jumpwe Free的功能相當強悍，與一般BIOS設定的內外頻不同，主要是依照所使用的FSB(外頻)/SDRAM/PCI的工作時脈比值，來給予適當的工作時脈選擇。在這三者的比值上，提供了[66/100/33][100/100/33][133/133/33][133/100/33]等四種選項。依照比值選項的不同，每種比值另有數十種的選擇。CUSL2-C也內建了獨家的AFPANEL插槽，可以選購安裝在機殼5.25吋插槽的iPANEL智慧型診斷器，將系統資料顯示在機殼外，讓你清楚的掌握系統現況，假如沒有選購iPANEl，華碩也提供了功能相當完整的系統監控軟體"華碩系統診斷家"。



新 介紹

技嘉領先發佈GA-7DXR
AMD761 + DDR + IDE RAID主機板

技嘉科技
電話：(02)8912-4888
網址：www.gigabyte.com.tw
建議售價：7,250(未稅)

技嘉科技推出GA-7DXR，世界第一片內建AMD 761 DDR雙速記憶體晶片並支援IDE RAID磁碟陣列功能。內建的AMD 761系統控制晶片，支援使用AMD Athlon/Duron FSB200/266MHz之高階處理器。Easy Tune III簡單的Windows介面，使用者無須更改任何硬體設定便可達到超頻效果。@BIOS可在Windows介面下，透過INTERNET網際網路便可輕鬆升級BIOS；專利的DualBIOS技術，讓使用者不用擔心BIOS在升級過程中有任何的失誤，皆可利用備份的BIOS回到正常開機狀態。



除上述特性外，GA-7DXR提供一個AGP Pro、AMR及五個PCI插槽。內建Creative音效晶片提供四聲道輸出，支援IrDA紅外線與USB擴充介面。亦支援硬體監控、STR(記憶體睡眠模式)及Keyboard與Mouse喚醒功能以及技嘉專有之CPU Gardian，風扇未裝之CPU保護功能。






paradox年度巨作，策略遊戲的經典極致
屬於你的日不落帝國，將在征服四海中建立

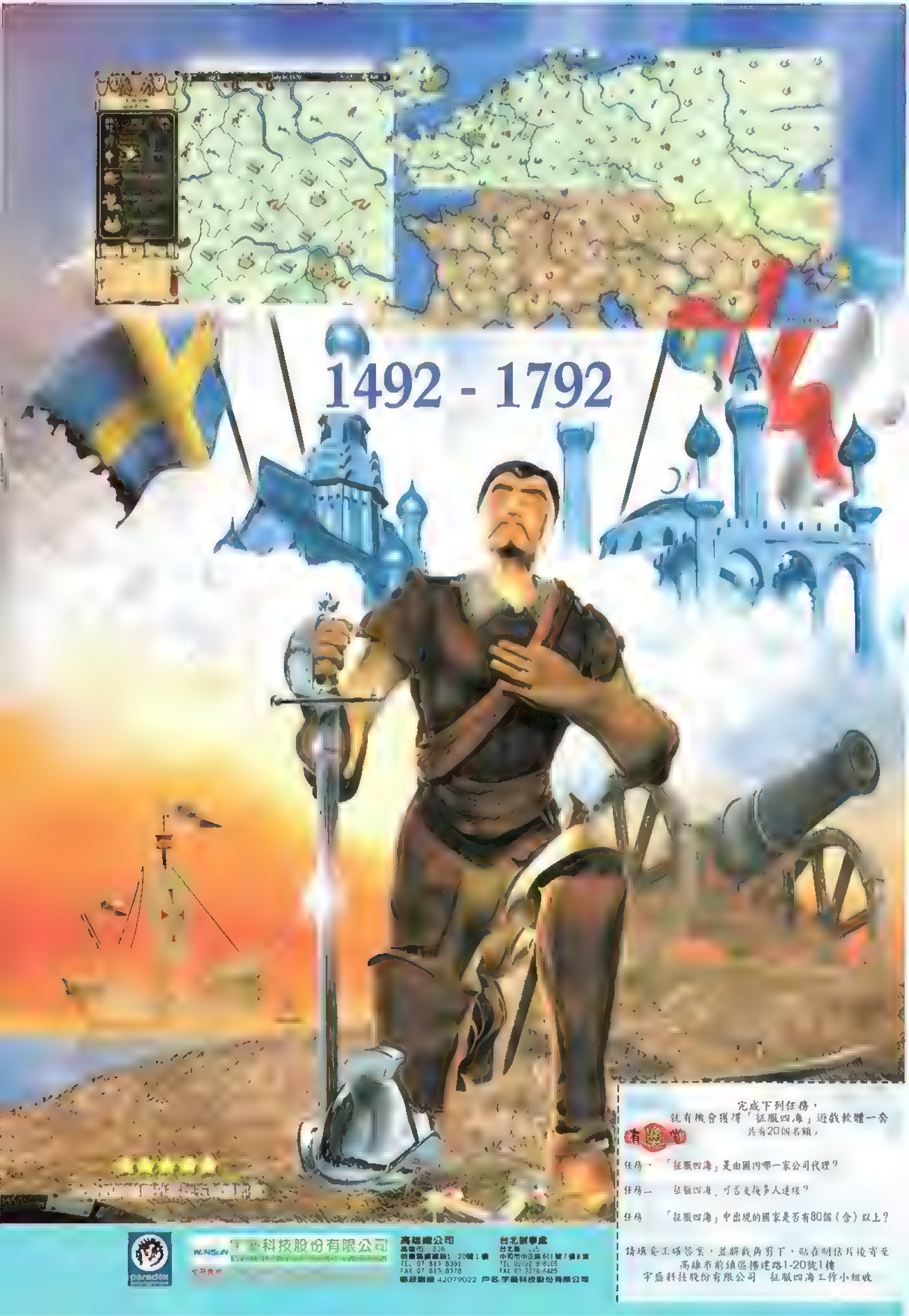
- [illegible]驗你[illegible]略運用的能[illegible]
- [illegible]足你[illegible]索世[illegible]的[illegible]
- 征服四[illegible]將是[illegible]的經典
- 要成為[illegible]的[illegible]，廣大的海洋才是你強勁的對手
- 回歸戰略的根本，你[illegible]再將敵人擊敗
- 你將帶領著國家[illegible]貿易、外交[illegible]得到屬於經典遊戲的[illegible]



80個國家600個海域等著你探索
150個歷史事件任務等著你完成
700個分布在個真實世界的省份等著英明君主來征服
支援8人在internet或是lan上連線
生產、貿易、製造，甚至通貨膨脹，都有超真實的設定
英文版限量精裝版全台限量3000套，預計五月底全面豪華上市
中文版預計七月份上市







1492 - 1792
完成下列任務，
就有機會獲得「征服四海」遊戲軟體一套
共有20個名額，
有獎徵答
任務一 「征服四海」是由國內哪一家公司代理？
任務二 征服四海，可否支援多人連線？
任務 「征服四海」中出現的國家是否有80個（含）以上？
請填妥正確答案，並將截角剪下，貼在明信片後寄至
高雄市前鎮區擴建路1-20號1樓
宇盛科技股份有限公司 征服四海工作小組收
WINSUN
科技股份有限公司
高雄總公司
台北辦事處
郵政劃撥 42079022 戶名 宇盛科技股份有限公司



國內第一款正宗俄羅斯遊戲





遊戲快遞 PLUS 智冠科技

浣花洗GAME

萬方矚目限量預購！



遊戲快遞 PLUS

恭喜您

NT$100

SHOPPING

FREE

超值遊戲

http://www.GameXpress...tw



遊‧戲‧快‧遞



PLUS

萬方矚目限量發燒！

古龍經典武俠名著浣花洗劍錄躍上電腦螢幕～

PLUS

恭喜您

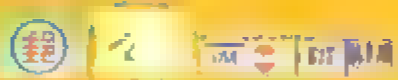
SHOPPING

手氣粉背ㄇ?不背ㄉ～試試便知！！

超值遊戲








道了失去是怎樣的感覺，
不可以再忍受失去了這種感


奇幻水晶緣
永恆傳說・ETERNAL SAGA
電影式的超華麗戰鬥場面，
殺著連環出擊，打鬥不再
只是一刀一槍
巨大全方位3D迷宮，
配合首創的陷阱魔法系統
一不小心就會令你身陷險境
全3D的引擎，加上100%手繪
的超大量背景，3D與2D的
完美結合
近百隻造型各異怪獸，
令你穿梭於虛幻的
神秘國度。
全程真人配音，近50首
扣人心弦的配樂，
長達兩年的製作，
現在由你我來親身體驗。
GAMEONE 永恆系列第一彈
《永恆傳說・奇幻水晶緣》
7月16日
一起尋找真正永恆
GAMEONE
電話 02 23892007 傳真 02 23891992
http //www gameone com
©Gameone Systems Limited 2001
總經銷
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw

鼠賊一窩

The Mouse House

為了家族生計
他來到人類的世界奮鬥
他能順利建立自己的新家園嗎？

今年暑假
一部溫馨的冒險遊戲
即將與你見面

Coming soon this summer



更多的情報在網路網站 http://www.letsplaygame.com
地址 台北市基隆路二段189號2樓 電話/02-87324186 傳真/02-87324813

Pumpkin Man
萬聖夜驚魂

全新型態冒險遊戲
黑色幽默典範之作

連串離奇的事件
背後隱藏著什麼陰謀?

紅紫科技股份有限公司
Red Purple Game Technology



http://www.letsplaygame.com

地址/台北市 110 ... 189號2樓

代表號/02-87329922
服務專線/02-87324186
/02-87324813


天使之都
Angel


烈日奇俠傳
【辛巳年十月廿六，冬末雪融
不宜刀兵、忌開光，沖肖牛煞西】
紅塵過客　赫連千羽
九嬰已近妖化，非你一人可敵....



落難金烏　慕劍麒

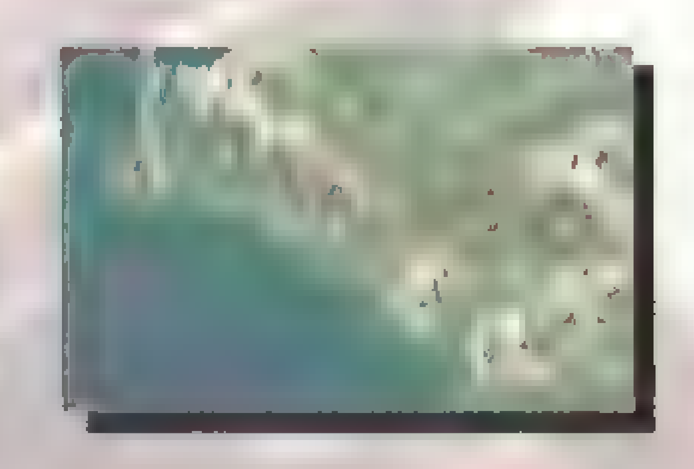


別阻擱！否則我....神擋殺神、佛擋殺佛！

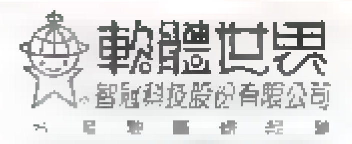
・氣勢磅礴的中國傳奇・完全互動的選項式對話
・12萬字打造的細膩劇本・絕對俐落的即時武打・劍氣縱橫的酷炫特效







體貼玩家的簡易介面：左鍵出手、右鍵動腳，一隻滑鼠伴你輕鬆闖天下。
每招10重的功力提昇：第一級的單道劍氣，修煉至第十級將是漫天的劍雨紛飛。
注重戰術的即時對決：20種招式皆有特定屬性，唯有善用生剋，才能出奇制勝。



遊戲設計大師快餐車來囉！

遊戲製作人，你要A餐還是B餐？

A套餐



一年六期NT1,194 (掛號寄送)+ MAYA3.0大全集
+【網路三國】NT299=~~NT11,323~~

現在只要 NT 9000

B套餐



一年六期NT1,194 (平信寄送)+
【網路三國】NT299=~~NT1,493~~

現在只要 NT 999



跨世紀訂戶優惠專案

1.超低優惠

郵寄方式		平寄	掛號
A套餐	一年6期	□ 999元	□ 1100元
B套餐	一年6期，Maya3.0套裝	□ 8899元	□ 9000元

2.訂就送
送您《網路三國》網路遊戲乙套（含30點數）市價299元

3.訂就抽
Alias|Wavefront MAYA3.0中文手冊19本全套，名額只有五位！
以及其它獎項：三國霸業T恤 50件、霹靂麻將等原版遊戲50套、
EMI歌手B.A.D《不安靜》CD片25張....共計100個獎項，通通送給您！



■抽獎日期：90/7/5 ■公布日期：90/7/8

詳情請洽遊戲設計大師官方網站 ► www.gd-chinese.com 或服務專線07-8150988轉 263


狂野 豪放
3D · 4WD · 56K
行遍天下
NO LIMITS · NO RULES · NO ROADS
突破地表極限
誇張而毫無限制的4X4大腳賽車
加上任意發揮的八種賽道模式
不僅可以一個人駕馭挑戰極限
還可以多人連線橫衝直撞
比比看誰最能突破傳統賽車路線的限制
碾過一切看的到的障礙！
Codemasters
GENIUS AT PLAY
www.codemasters.com



UNALIS
松崗電腦圖書資料股份有限公司
頭好壯壯輕鬆打
KEEP THE BALANCE!
1. 簡單容易上手的遊戲玩法
2. 由簡入難的關卡設計
3. 多種不同難度，以及總數上百個的關卡
★ 本遊戲包含「瘋狂對對碰」
和「鬼靈精」兩個遊戲
只要299元，物超所值喔！
JoWooD Productions



MUCH TV 新聞台
眼
耳
牙齒
分秒
它抓得住你
"追蹤索"
無孔不錄
足
台長特別助理
年代網際MUCH電視台全力支援，技術指導的跨媒體經營策略遊戲。
45度視角，二十多個部門，十多種攝影棚，場景數十種電視設備器材可供選擇建造，設置你自己夢想中的電視媒體園區。
從沒有錄影機，所有電視節目都是黑白直播的遠古蠻荒時代，一直演進到用SNG與直昇機現場連線的時代，到虛擬攝影棚的未來夢幻電視世界，一步一腳印，讓你完全經歷一部電視發展史詩。
MUCH TV
極真科技

Fallout Tactics

異塵餘生 鋼鐵兄弟會

任務過關提示（上）

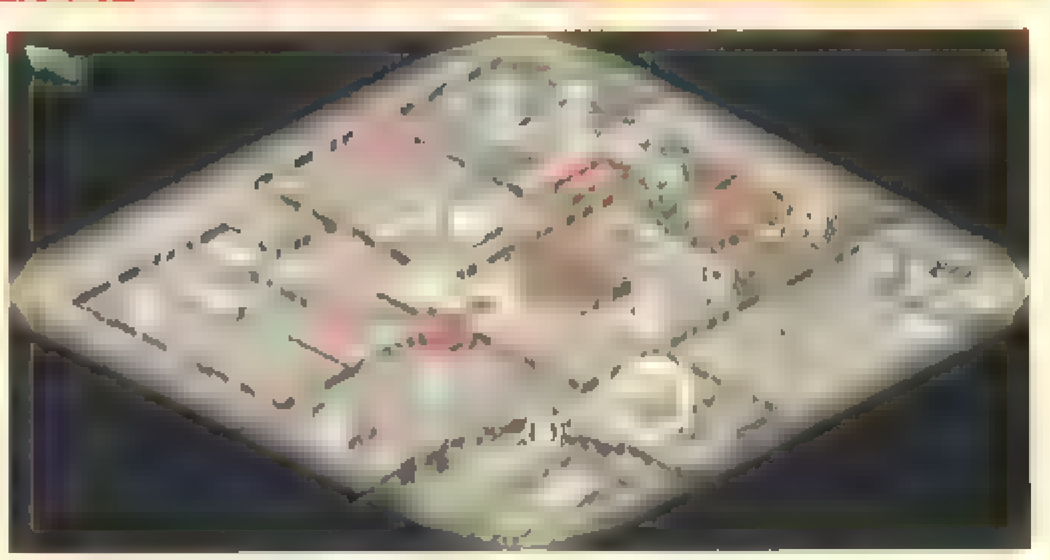
過關時數 50

第1關 Brahmin Wood 任務難度：中等

任務簡報：兩天前，荒野的掠奪者侵入了富庶的Brahmin Wood部落，現在他們已經準備好接受鋼鐵兄弟會的保護。Barnaby將軍命令你救出當地的居民並確定村中的長者(Elder)能在這個任務中存活下來

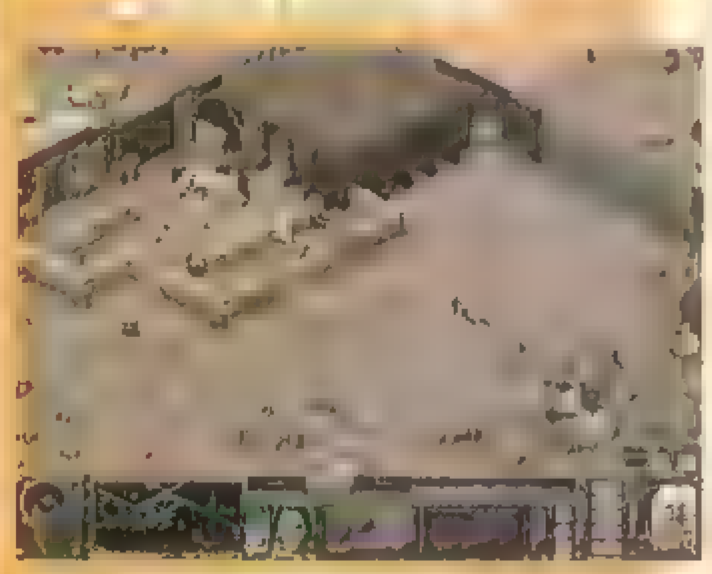
任務目標：消滅掠奪者的領導人

開始時帶著兩名夥伴往地圖上A處，跟火堆旁邊的長者Elder講話，之後往地圖上B處的橋下，遠遠的[illegible]C處[illegible]，[illegible]後，發現[illegible]，[illegible]人會先[illegible]來，[illegible]就解決掉，然後[illegible]消滅敵人後[illegible]在他身上搜一搜。



小常識 地圖中舉凡灰、綠、紅等有顏色的圈圈為遊戲中地圖既有之標示，文中提到的英文標示處皆為白色圈圈有標示英文者

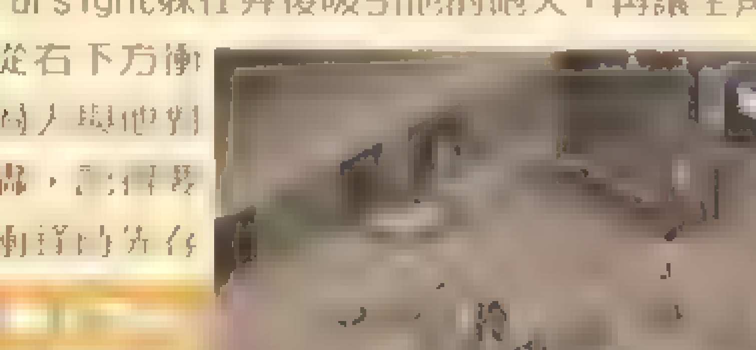




繼續往C處前進，利用岩石的掩護先解決掉C處的兩名掠奪者，再引出右上方守衛室門的盜匪讓外面的同伴處理。接下來進入上方2處的守衛室，調查箱子會發現一把鑰匙與7.62mm的彈藥，將彈藥交給Farsight狙擊敵人。地上還有兩瓶啤酒可以撿。

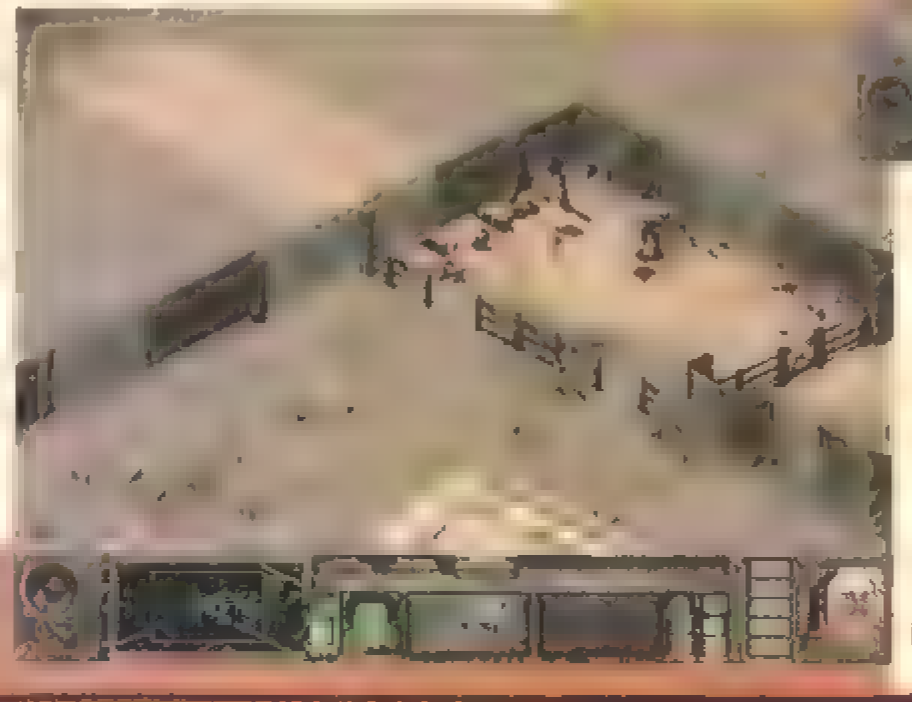
出守衛室後往右下走到D處的[illegible]裡，會看到三個居民與一個巫師Shaman，跟巫師對話後回到警衛室左[illegible]的村子入口，用剛[illegible]的鑰匙開啟[illegible]地左上的門，就可以順利進入Brahmin Wood村內。

把門打開後，讓[illegible]人在門前待命，藉由桌子的掩護清掉屋子裡和屋外牆後的盜匪，小心屋外的那個人，不要離他太近[illegible]

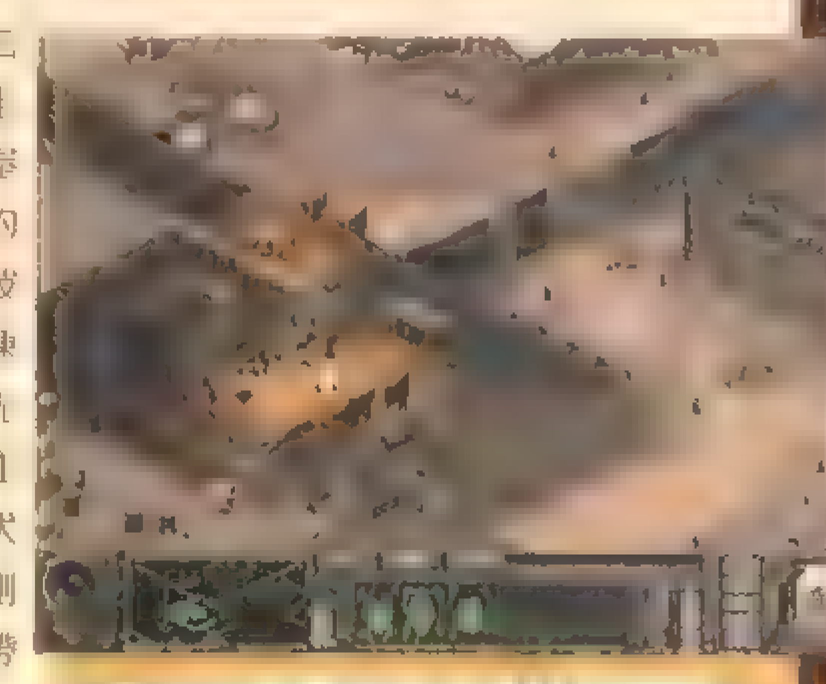


[illegible]，因為他的散彈槍會對我方人員造成極大的傷害。解決後拿走屋內架子上的補[illegible]和地上的烈酒，出左下方的門[illegible]會看到E處有[illegible]隻狗背對著你的方向，使用潛行技能從後面偷偷靠近，[illegible]就可以把牠送上西天。警犬旁邊帳棚裡架子上會有巫毒娃娃和治療藥粉可以拿取。

繼續往F處走會看到兩條狗與一個人在呼呼大睡，讓三個人全部使用技能Sneak，[illegible]個人對準一個目標，並全部切換成散彈槍或衝鋒槍。潛伏時一定要關掉警戒模式，等就位後改設為積極的警戒模式，兩三槍就可以讓敵人清潔溜溜。



▶使用Sneak技能瞄準敵人



通過右下的柵欄走到G處的屋子，可憐的村民就是被狗[illegible]在這棟房子內。先讓Stitch[illegible]右下走埋伏在下方的側門，然後帶著Farsight與主角殺進去。殺掉屋子的兩名守衛，其中一名假如不趕快殺掉他的話，他會混進被俘虜的村民裡面[illegible]，到時候就麻煩了，所以一定要儘早把他困在角落[illegible]掉。在處理的同時小心上方門外巡邏的[illegible]，[illegible]要讓他看到我方的身影。

幹掉[illegible]家取物品，[illegible]

[illegible]他。接下來往H處的帳棚移動，三人打開積極警戒模式直接衝進去屠殺。搜括棚裡的架子可以[illegible]

繼續往[illegible]堡，碉堡裡的傢伙拿的可是雙管獵槍，讓Farsight躲在井後吸引他的砲火，再讓主角與Sti[illegible]從右下方衝[illegible]

[illegible]

碉堡[illegible]室撿到的鑰匙多試幾次應該可以順利打開，進去碉堡後別忘了撿骨與搜括上方的木箱，再用同樣的方式打開碉堡上方的門

走出碉堡，讓[illegible]人進入[illegible]圍起來的區域裡，該區右下方有[illegible]敵人，但都可以用不同的[illegible]

異塵餘生之鋼鐵兄弟會

白皮書

理。先讓Sneak值最高的角色拿獵槍後從I處上方的小巷使用潛行繞到J處，那裡會有一個敵人背對你，潛行到離他三格左右從背後給[illegible]發保證[illegible]槍斃命，再潛行退回I處，讓Farsight在J處臥倒，就可以透過鐵皮下方的洞狙擊到在K處巡邏的敵人。[illegible]處碉堡裡的兩個[illegible]，[illegible]的，最好的方法是讓[illegible]人同時使用潛行，從I處沿著右上的牆壁前進到L處，再繞[illegible]碉堡後面從後方的缺口偷襲，[illegible]敵人後在碉堡裡右上方的木箱可以拿到[illegible]

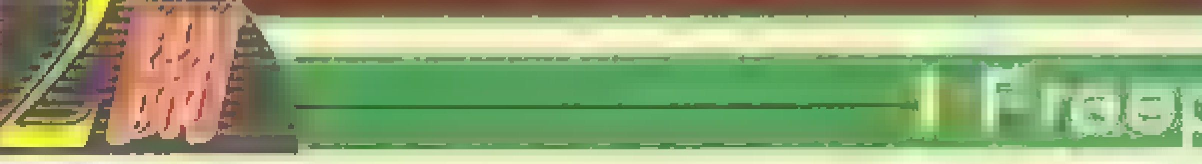
[illegible]前進，在M處派主角爬上樓梯掛掉右面[illegible]狙擊手，[illegible]之後讓[illegible]人一起爬上樓梯，一起狙擊掉6處的敵人，[illegible]後讓[illegible]人下樓梯往右下[illegible]



小心[illegible]人，在N處會躲著一名實力不錯的狙擊手，讓主角與Stitch利用牆壁做掩護[illegible]下走幹掉O處的敵人，來到P處往右上潛行不要被敵人發現，經過牛群來到7處敵人大本營的右上方，偷偷幹掉Q處一個拿來福槍的傢伙，[illegible]O處的[illegible]伙了。



最後[illegible]入大本營入口，裡面[illegible]



第2關 Freeport

任務難度：容易

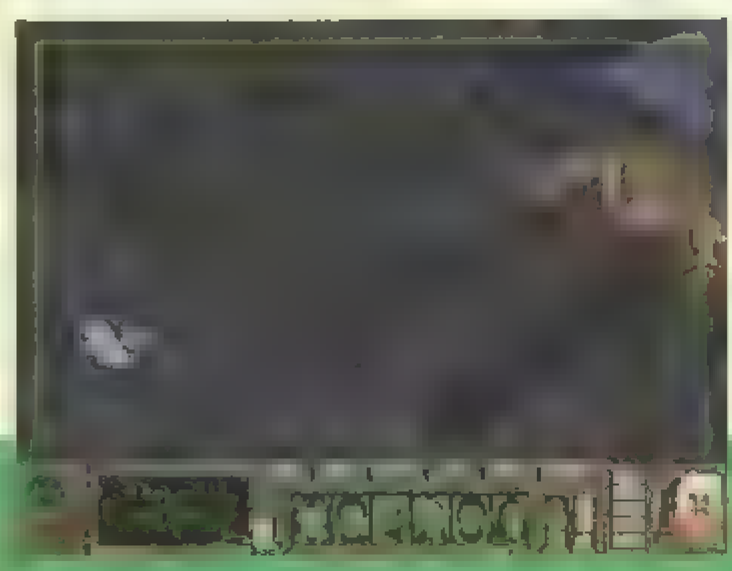
任務簡報： 看來我們低估了這群頑強的土匪，在你們贏得戰鬥之後沒多久，土匪綁架了村中的長老Elder。幸運的是，我們在土匪陣營中的線民指出，土匪把長老囚禁在廢城Freeport近郊的一個中型營地裡。你必須來到Freeport救出長老，我方在那兒的線民穿著紅色的護甲，你必須藉由護甲的顏色來辨識他

任務目標： 1. 聯絡線民
2. 安全救出長老(Village Elder)



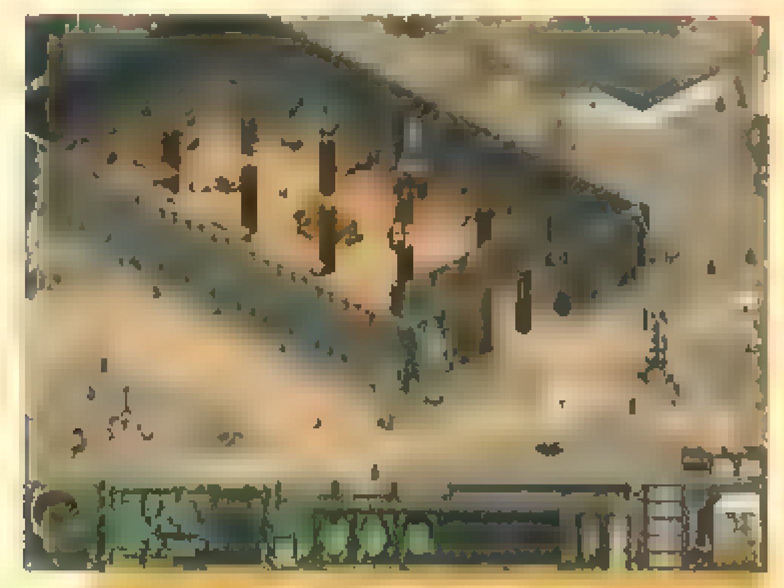
任務一開始會在敵營外，馬上讓所有的成員切換成來福槍，往東使用技能Sneak潛行到A處入口橋的左下方，途中可以狙擊掉一個帶著狗巡邏的匪徒。來到橋下後打下對岸橋頭那傢伙，然後沿途用隱匿狙擊清掉所有對岸的匪徒。

地圖上總共有上、中、下[illegible]條路可以進入敵方的營地，建議走右下方B處的樓梯以便與1處的線民會合，先讓隊伍潛行到C處的小屋解決掉小屋



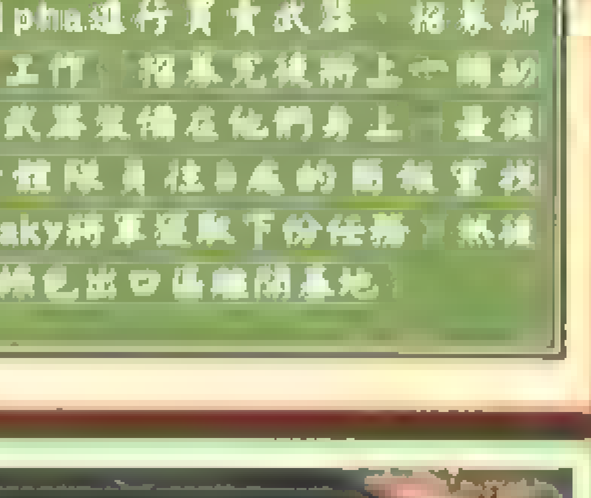
圖表索引：彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291

裡面只有兩隻補血針。



[illegible]

任務出口在最下方的綠色區域，要走回綠色區域前可以先去找剛才那位巫師Shaman，為了感謝你救出村民，他會給你治療藥粉。再回去A處找Elder，他則會給你一[illegible]給你，最後步上附近的綠色區域就完成這個關卡。

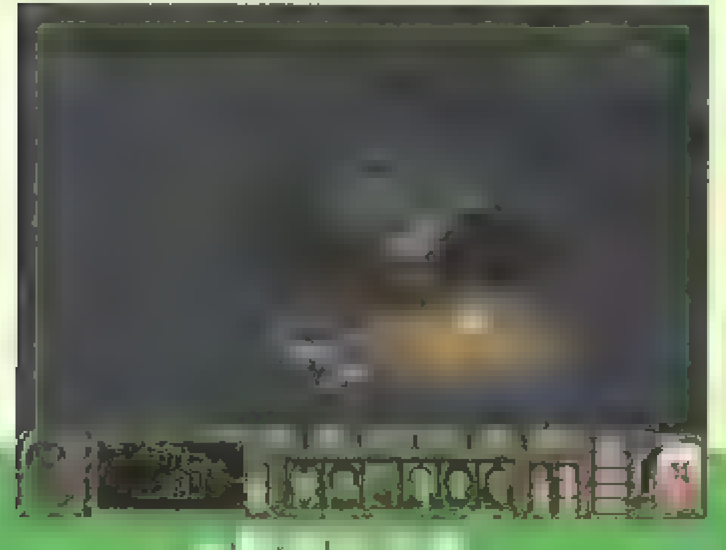
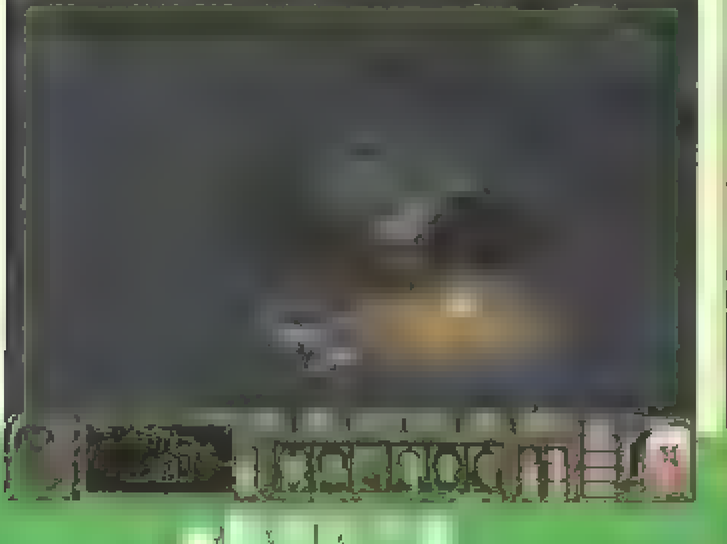



後勤補給

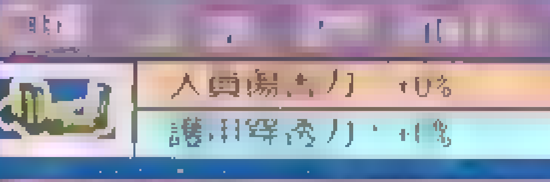
[illegible]的Bunker的Alpha進行買賣武器、招募新兵等工作，招募完後再上一關的你的武器裝備在他們身上，最後讓全體隊員往B處的[illegible]找Barnaky將軍領取下份任務，然後回到綠色出口區離開基地。



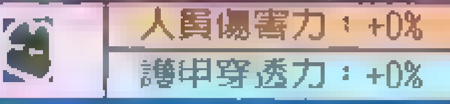
前醉倒的大漢，就可以拿到屋裡架子上的開鎖器與地上的酒。接著讓所有

彈藥（AMMO）

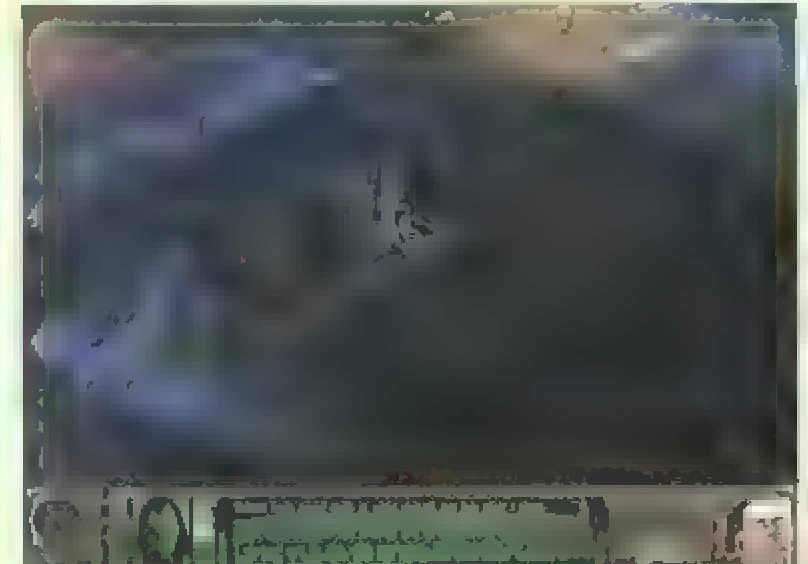



口徑	人員傷害力	護甲穿透力
308	+0%	+0%
45 Caliber	[illegible]	+0%
[illegible]	[illegible]	+80%
[illegible]	+0%	[illegible]
[illegible] hette Shells	[illegible]	[illegible]20%
[illegible] ga Rubber Bullets	-100%	[illegible]50%
[illegible] ga Shotgun [illegible]	+0%	+0%
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	+0%	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Magnum AP	[illegible]	[illegible]
[illegible]4 Magnum Ball	[illegible]	[illegible]20%
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	-20%
[illegible]	[illegible]	+0%
[illegible]	+0%	+0%
7.62mm	+0%	[illegible]
[illegible]	-40%	+80%
9mm Ball	-40%	+80%
9mm JHP	[illegible]	[illegible]
Cannister of Acid	+0%	+80%
[illegible]	[illegible]	+0%
[illegible]	[illegible]40%	[illegible]
[illegible] Rocket	+0%	[illegible]
[illegible]	[illegible]	+80%
Flamethrower Fuel	[illegible]	[illegible]
HN Needler Cartridge	[illegible]	+0%
Micro Fusion Cell	[illegible]	+0%
Small Energy Cell	+0%	+0%
Spearqun Bolt	+0%	+0%
[illegible]k Shell	[illegible]	[illegible]20%


圖表索引
彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291

的成員潛行過B處的樓梯，一上樓梯在最短的時間內解決掉岸上的敵人和狗。不要讓任何人跑去啟動警報器。你可以在1處右方的陰暗處找到線民，得知營區現在每個人都喝的酊酩大醉。1處左方的火堆旁有很多[illegible]酒可以撿[illegible]潛行到D處的房間幹掉醉倒在地上的[illegible]後，可以在書架上找到[illegible]增加偵查能力的書，再繼續往右上方潛行[illegible]處的營火下，直可以解決掉[illegible]在火堆旁的傢伙，中間的房間可以找到一個[illegible]火堆左上方F處的房間有兩個醉鬼在睡覺，派兩名潛行值高的角色，以[illegible]殺，切換成[illegible]槍極警戒模式，將他們從閻公身邊拉去見閻王。


▲線民就藏匿在這邊

長老就在2的帳棚裡，[illegible]的守衛，要[illegible]守衛救出他不是不可能，但會少賺很多經驗值，不如大大方方地把所有敵人[illegible]，作者[illegible]最好的佈署陣地就在1處，先讓隊伍所有人列成一排站在[illegible]，[illegible]全部拿[illegible]槍並設為槍極警戒模式，然後讓一個人在[illegible]，被敵人看[illegible]，敵人會[illegible]按警報器，[illegible]，所有[illegible]會[illegible]，[illegible]可以把這條路上的敵人清光。

跑去2的帳棚裡找長老，他會要你確定安全後再回來告訴他，匪徒的頭目O' Reilly就躲在H處的帳棚裡，派一個人衝進去將他斃了


好多好東西喔！

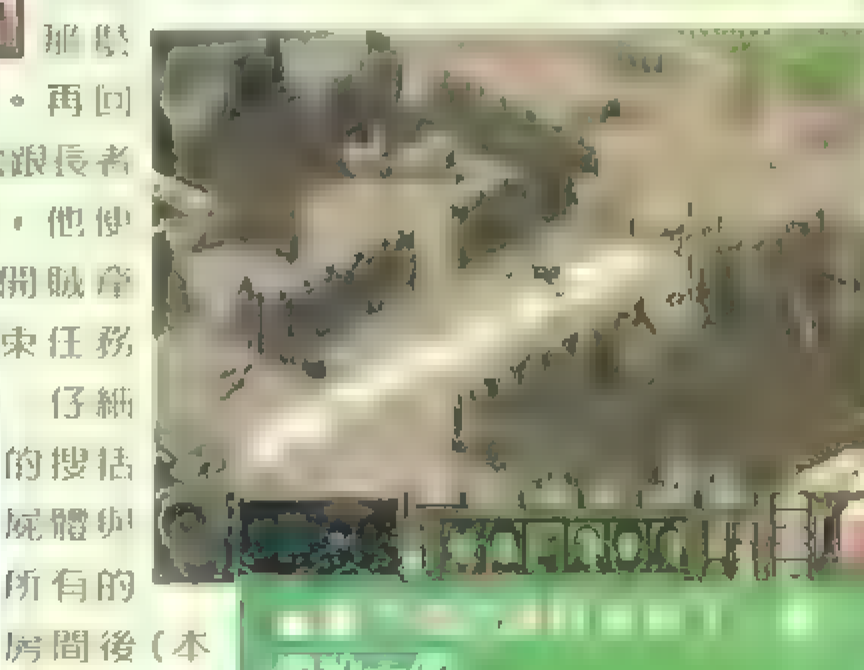
▲Village Elder就在這邊

I處的房間[illegible]個人[illegible]，[illegible]可以輕易處理掉[illegible]個房間的[illegible]，[illegible]的人[illegible]把AK47[illegible]

[illegible]敵人清光後，可以[illegible]那[illegible]條路上。你可以從[illegible]突襲或上方進攻，建議從上方利用[illegible]火力來制服敵人。清光匪徒後記得回來破壞J處的發電機，可以獲得200[illegible]經驗值[illegible]K處[illegible]Ripley救[illegible]，[illegible]那麼難開。再回到2處跟長者談話，他便會離開賊窟而結束任務。

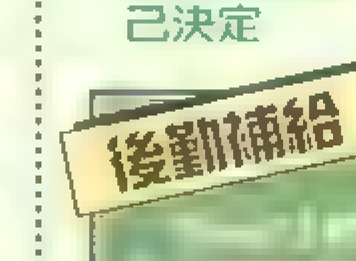
仔細的搜括屍體與所有的房間後（本關至少可以找到五支AK47），讓所有的人來到3處集合離開。

▲翻翻書架上的書。
◀火堆旁取[illegible]



▶想不想救她全憑你自己決定

後勤補給



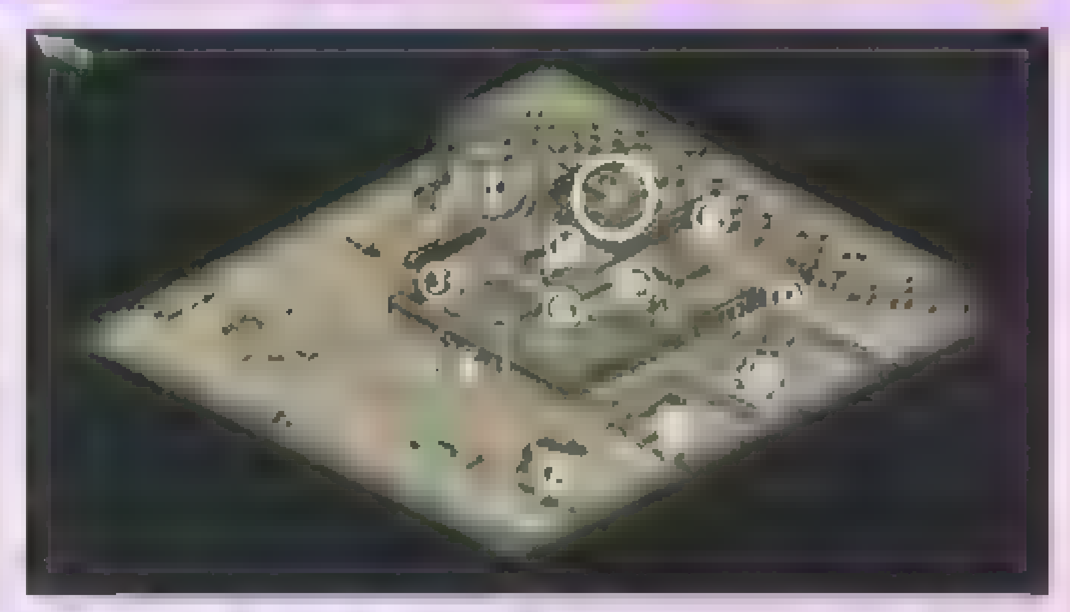
第3關 Rock Falls 任務難度：容易

任務簡報：我們接到情報這群盜匪正在他們其中一個營地集結，情報也指出在營地中有一部裝置，我方的人員想要得知如何來組合控制那裝置。你的目標有兩個，第一個是取回那部裝置，另一個是清光該處所有的匪徒頭目，將他們永遠趕出我們的領域

任務目標

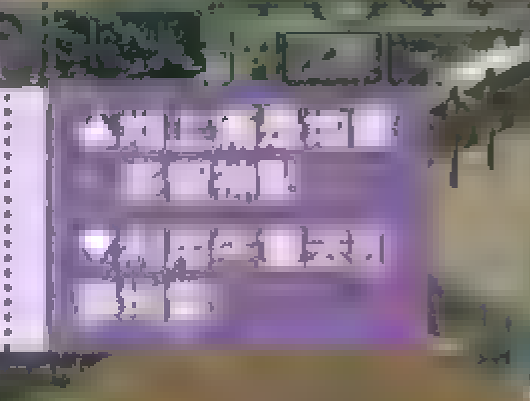
任務目標：1. 消滅所有所有的盜匪頭頭

2. 取回裝置

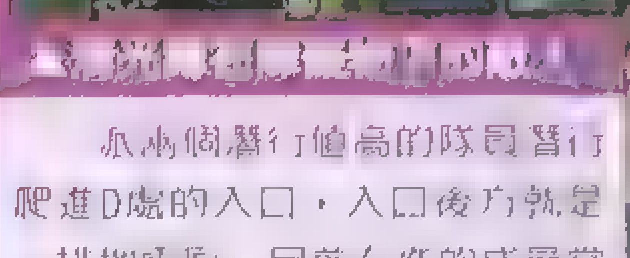


從這關開始，開鎖變得很重要，假如你還沒讓Rebecca加入隊伍，那現在是時候了。盡可能不要與敵人硬碰硬，善用四周的城牆從高點狙擊敵人，我方的損傷會小很多。

關卡一開始我們會在正門口的下方，先從敵營的東邊開刀。讓我方的隊員全部持有來福槍往右方潛行推進，遇到敵人就遠遠的狙擊，可以在A與B處的南城牆解決掉一些傢伙。繼續往C處推進，派狙擊手先狙擊屋頂上的那個角色，然後讓狙擊隊員在對面吸引敵人的砲火，掩護一名潛行值高的隊員從下方潛行過去，從敵人的後方突然站起來，用中距離的AK47或散彈槍武器掃射躲在障礙物下的對手。攻下後記得要搜過C處左上方的中繼站，中心有四具敵人屍體和木箱，這裡至少會有一支AK47可以拿，讓所有的隊員都裝配AK47並設成連發，這支步槍應該可以陪伴你好一陣子。







派兩個潛行值高的隊員潛行爬進D處的入口，入口後方就是一排地雷區，目前在你的成員當中應該沒有任何一個人有拆除地雷的能力，所以只要遠離它們慢慢前進即可，也可以在遠處利用機槍掃射地雷來引爆。從地雷區往左上走可以去奪取裝置，但你隊伍中需要有開鎖值較高的成員才能打開E處的閘門控制室，讓隊員從D處往左下方潛行進去，來到F處時小心下方屋子裡拿手榴彈的傢伙，他是第一個頭目──Bo。派一位隊員潛行爬到房子旁，從下方的空隙往裡面狙擊匪徒，裡面的箱子也是要開鎖值較高的隊員才能打開，可以拿到科學書籍，F處右上的牛舍把牛從後面趕出去可以引爆一些地雷，而F處左邊的房子可以以小隊已潛行潛行到窗子下方，

然後站起來用AK47殺光裡面的匪徒

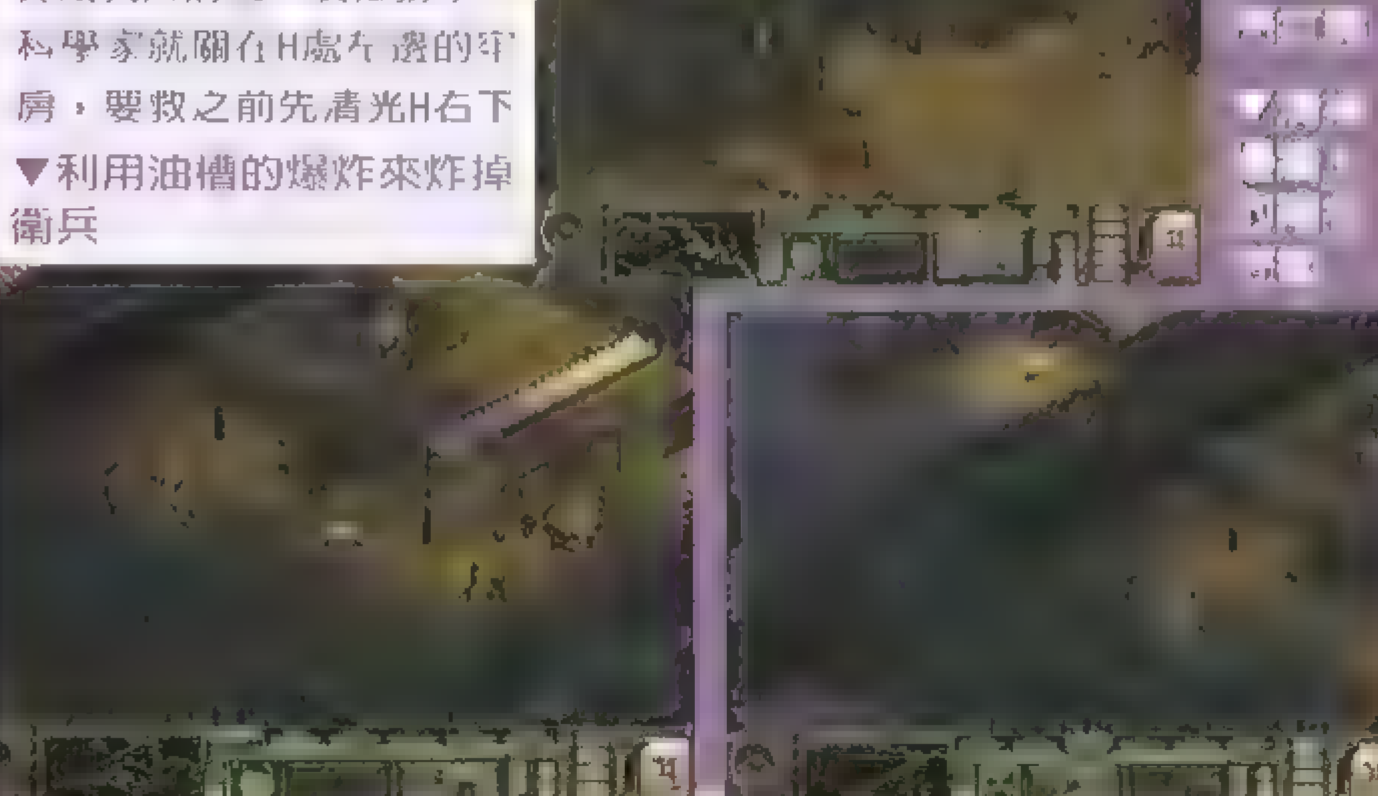
繼續往左下走來到G處，右下方的牢房有重兵防守，讓隊員從牢房左下入口摸進去殺掉左方入口處的敵人，然後讓隊員預備在右方的沙包下，選取AK47與積極警戒模式，然後突然改用蹲姿，絕對可以一口氣清光右上方的一名匪徒。清光後在女頭目Daisy身上可以搜到剛才E處大門的鑰匙。先不要放出囚犯Nanuk，攻擊敵人時也不要打中他，否則他會自己跑掉而被門口的守衛殺死

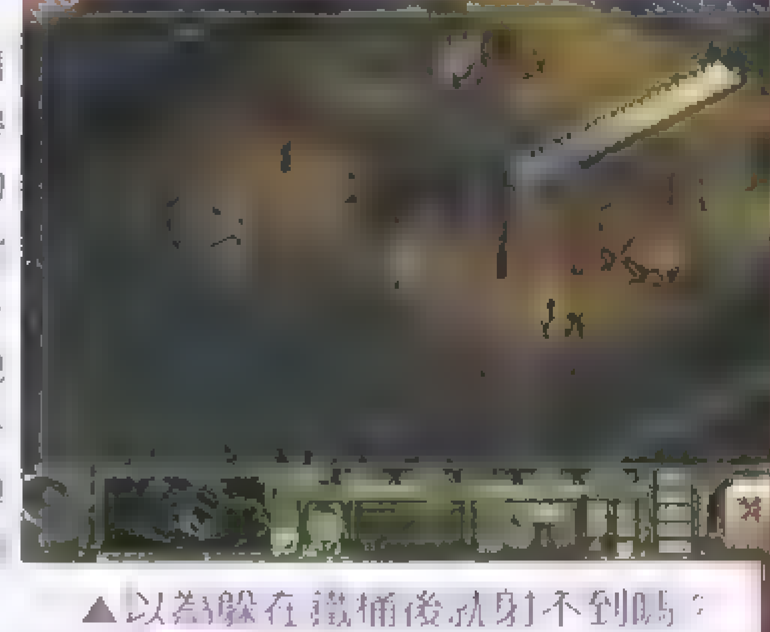


拿到鑰匙後回到E處的房間，用鑰匙打開門進去切換開關把大門打開，進入後可以看到1處一個兩層樓的建築，先派一名隊員潛行由左上方的樓梯爬上邊牆，清掉邊牆上的兩名守衛，順便狙擊掉下方H處與I處的敵人，I處的敵人可以藉由攻擊油槽來炸掉他們。然後派主角潛行爬上右下方的樓梯(爬的時候記得靠右邊)，樓梯盡頭有一個鐵桶，先將隊員設成積極並手持AK47，然後突然站起來幹掉鐵桶後的匪徒，同樣用這種方法清掉二樓外頭另外兩個鐵桶後的匪徒，整個過程記得潛行，最後衝進二樓的門裡清光裡面的敵人，再下樓梯幹掉頭目Jesse，讓Rebecca搜括保險箱裡的東西(開鎖能力要高，必須使用開鎖器，多試幾次才能成功)，可以拿到增進陷阱技能的書。

現在必須先清掉所有外面的匪徒，免得科學家救出來後被屠殺，因此繼續往G處左上的屋子前進。這個屋子裡有最後一個頭目Luke，你可以讓隊員潛行到四邊的門來包抄，幹掉他就完成我方的第一個任務了。科學家就關在H處左邊的牢房，要救之前先清光H右下方的守衛室。然後讓隊員潛行爬上J處的樓梯，來到K處的城牆上盡可能狙擊掉城門下的敵人，其他打不到的就交給下面潛行值高的隊員來應付。

▼利用油槽的爆炸來炸掉衛兵



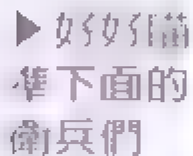


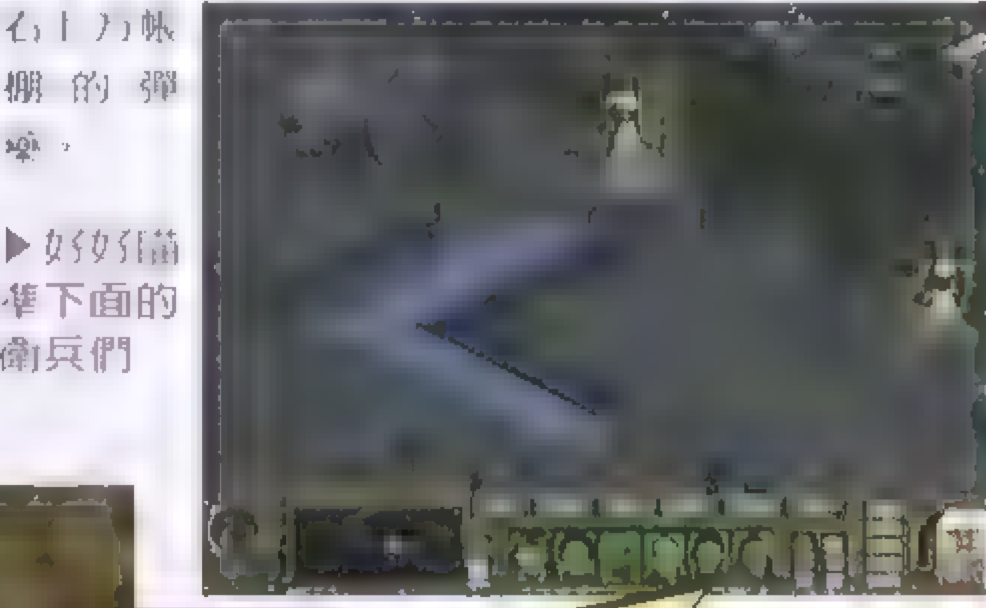
▲以為躲在鐵桶後就射不到嗎？太天真了

清掉門前的匪徒後，你就可以大放走科學家Diesoon和Nanuk了(科學家要說兩次話才會離開)，並拿走科學家牢房工作桌上的機械手臂，就可以帶著全體隊員走到L處的綠色區域過關。至於I處的敵人撿不撿骨都無所謂，不過記得拿取I處右上方帳棚的彈藥。



▲科學家Diesoon和Nanuk就在這裡





▶好好瞄準下面的衛兵們

後勤補給

回到碉堡可以在入口找到Mechanic，用暴機大法(Save & Load)把他身上的東西A光。而Shauri的哥哥會和你交易物品，或者去新兵中心招募新加入的部隊。最後來到兩個中心，將軍會告訴你基地要移往在南邊的碉堡，於是你把隊伍帶到左下方的Bunker Beta，到這裡後去找將軍，你會接獲2個任務，你可以自行選擇要先進行哪一個，以下筆者先描述Macomb任務的部份。

第4關 Macomb

任務難度：中等

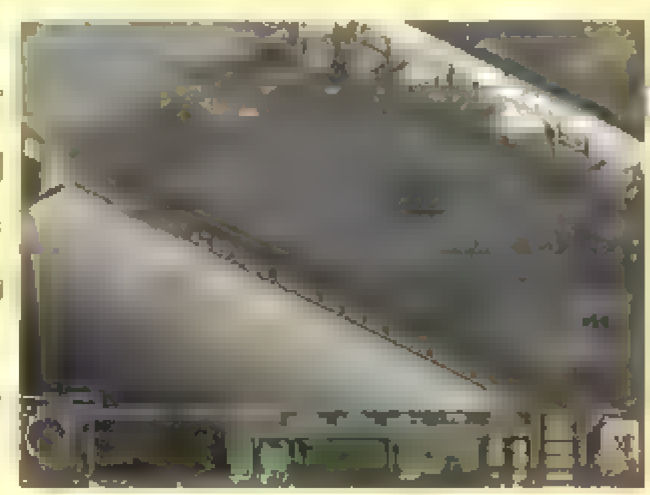
任務簡報：在兄弟會的勢力往南擴張後，狹長的補給線馬上變成强盜眼中的肥肉，補給隊伍所傳來的最新消息指出，一個弟兄在經過Macomb時脫離了主隊伍。雖然他已經佔據了一個堡壘，但也撐不了多久，他需要立即的支援。你的任務是到Macombo救出這個生還者，然後護送補給車輛穿過這個城鎮。記得不只是盜匪會攻擊我方的補給車，該地區周圍的居民也對我們塞滿食物、武器和藥品的補給車輛虎視眈眈。

任務目標：1. 與生還者碰面

2. 將補給車輛帶到出口

[illegible]Chr[illegible]st[illegible]Macomb[illegible]離開，先派狙擊手往右[illegible]，狙擊A[illegible]，然後到A處左上方外面有箱子的商店拿工具箱。來到A處的屋子裡清掉裡面的兩個匪徒，啓動開關將右下方的閘門打開，也別忘了開啓[illegible]木箱[illegible]B處的[illegible]前進[illegible]狗在哨[illegible]名[illegible]民[illegible]名隊員[illegible]射，並狙擊對[illegible]屋頂上的狙擊手[illegible]民的屍體[illegible]補給以及[illegible]的毒品。

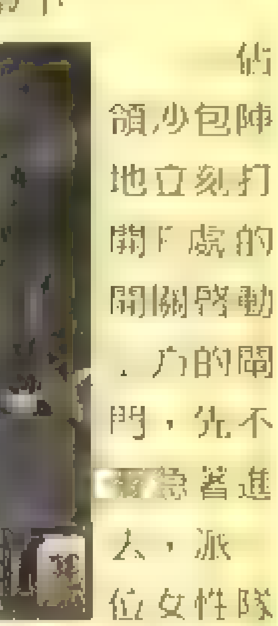
接下來往右[illegible]潛行登上C處的屋頂，一一撲掉屋內與屋頂上所有的匪徒，然後狙擊對面D處屋頂的敵人。另外派幾名隊員從D處的[illegible]突襲，



清掉所有屋內屋外的[illegible]C處屋[illegible]上的那個木箱，[illegible]中[illegible]保齡球館冰箱裡的炸藥也要記得拿。

冰箱中的炸藥

[illegible]只要[illegible]開門，小心E處下方埋伏的士兵。F處的[illegible]陣地[illegible]個傢伙拿著可怕的火箭筒，也還有一個拿有AK47的[illegible]，而另一名機槍兵則在左[illegible]掩護。沒有任何的路可以繞[illegible]，筆者使用的方式是讓六名隊員[illegible]傷力最强的武器(如AK47)，匍匐潛行到沙包陣地的前方，兩名隊員[illegible]火箭[illegible]機槍兵，[illegible]，等一切準備就緒後突然從臥倒狀[illegible]，[illegible]時間內解決掉難纏的三人，[illegible]

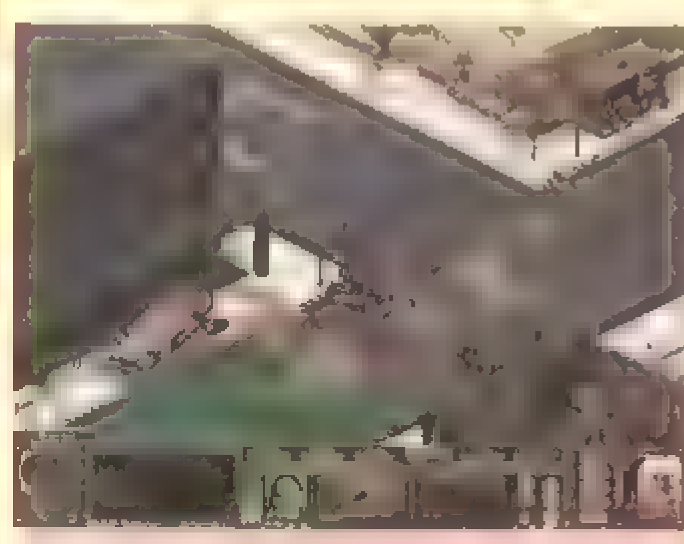


▲柵欄的開關就在這邊

佔領沙包陣地立刻打開F處的開關啓動[illegible]方的閘門，先不[illegible]急著進入，派[illegible]位女性隊員穿過G處的房子(男性隊員會穿不過)，通過H處左下方的巷道來到[illegible]樓陽台，撲掉屋頂這位拿火箭筒的[illegible]兄，再居高臨下[illegible]狙擊掉下方的匪徒，如此[illegible]來等[illegible]下找

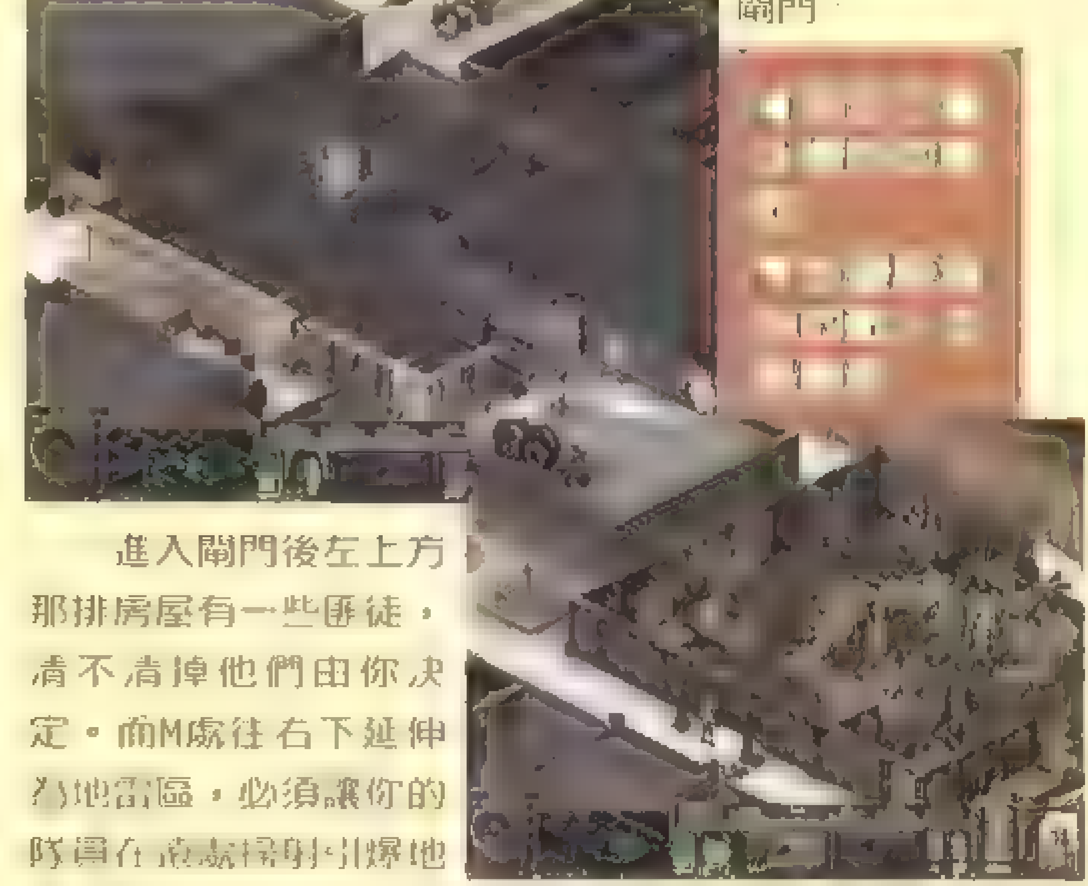


方要肅清此處後面會遭受火箭筒的攻擊。狙擊完後讓她留在那兒支援，再派一名隊員來到I處的圖書館，跟他談兩次話，他會要我們幫他找眼鏡。他還會跟你提出交易，不要跟他交易那本書，等到我方找到眼鏡之後會把書給我們當報酬。


▲做掉了屋頂的人再來料理下面的


▲別忘了談話喔！

接著讓隊員往剛開的閘門前進，過閘門後清掉J處建築物內的三名敵人，並拿取桌上的物件，上方的建築物也會躲個敵人，解決掉後拿取旁邊的冰櫃的物品。接下來的目標是K處的建築物，但首先要先狙擊掉對街L處的死者百姓，尤其要小心屋頂上的汽油彈的女人。清光後搬進K處的屋裡掃掉三名敵人，然後……從二樓……屋頂上展開狙擊。解決掉房裡的那三個傢伙，從二樓對著右邊的窗戶往右看可以發現一些敵人，同樣把他們清光，最後走到二樓外面的陽台打開開關，啓動下面的閘門。





進入閘門後左上方那排房屋有一些匪徒，清不清掉他們由你決定。而M處往右下延伸為地雷區，必須讓你的隊員在遠處掃射引爆地雷才能讓車輛通過，當然你也可以放置關卡初期拿到的炸藥讓地雷引爆，或把手榴彈丟在地雷上面，不過用機槍攻擊仍然是最好的辦法。地雷區過的N處大樓則有群敵人等著你自投羅網，N處上方有兩個拿手榴彈的傢伙要小心，而N處一樓有一位在房間裡的狙擊手很高竿，讓所有的隊員撤開陣勢，再從遠處狙擊，將他們全部清光。到狙擊手

第5關 Arroyo 任務難度：困難

任務簡報： 雖然鋼鐵兄弟會的兵工廠會提供大量的武器和盔甲，但一些更先進的設備則需要核融合電池來運作。在我們還沒取得如何製造該電池的技術之前，我們只能從其他的管道來獲得這些能源。你必須到位於Arroyo的部落取回至少三個核融合電池，而且要盡量避免發生戰鬥

任務目標： 取回至少三個核融合電池



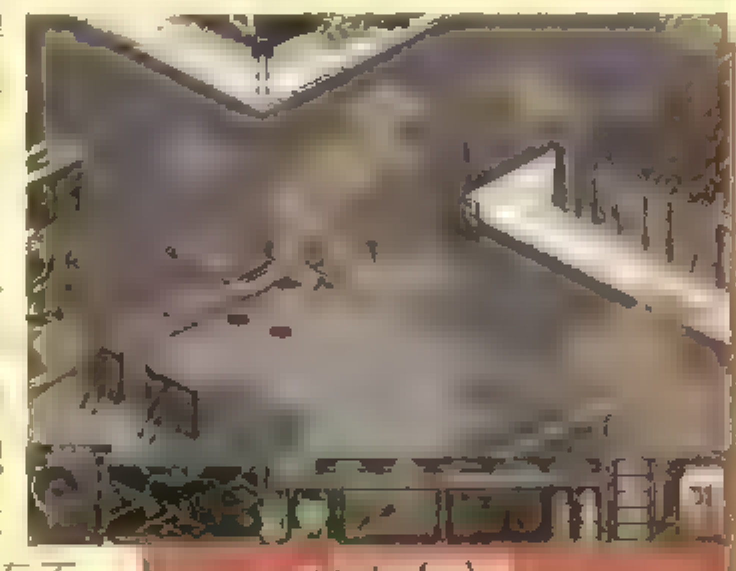
一開始你在A處村口就會遇到村長，談過話後到……處裡的……拿彈藥。來到B處跟……談話，他會給你一些Rad-X……到B處屋爬樓梯……，可以在北邊找到兩具……，往……走到盡頭又可找到……下樓梯的……偷取I處周圍……座砲塔的……電池。





彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291

所在的房間內可以撿到一副眼鏡，派一名隊員拿回去圖書館可以換得一本書。記得派人到L處上撿骨。



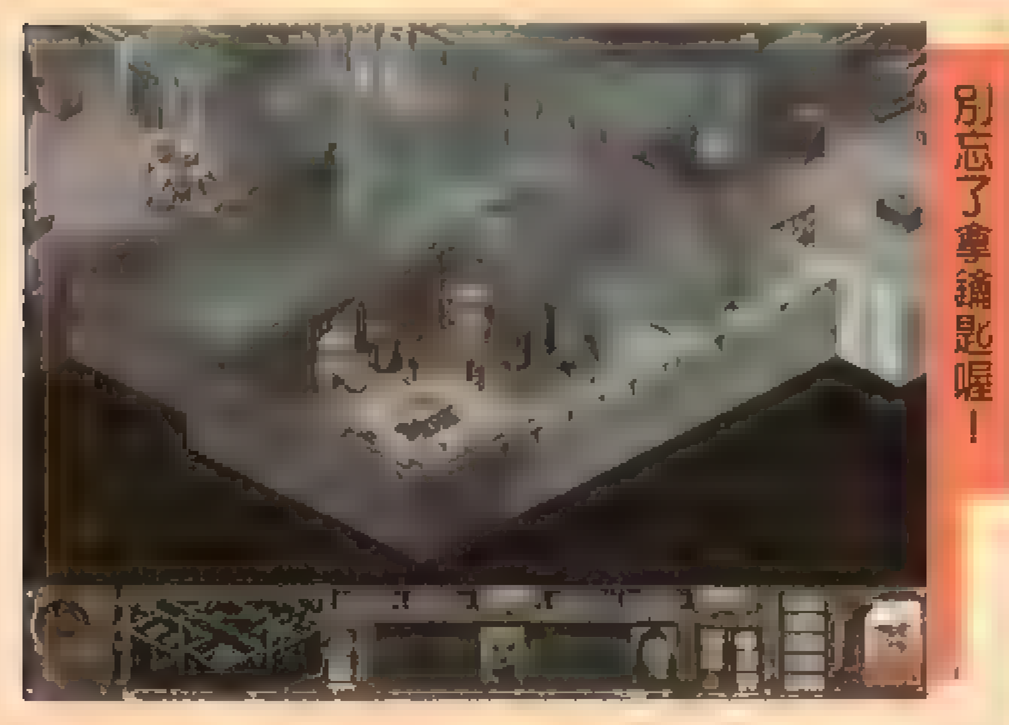
讓一行人繼續往右下推進，會有三隻狗過來做槍靶，在O處的大樓裡面及附近有不少暴民，從O可以到N的二樓撿骨，最後一道閘門的開關在O處下方，最後小心P處建築物內敵人的攻擊，將車子連同人開到1處的綠色區域即可過關。



後勤補給

任務完成後可以不用回Bunker Beta，直接往下一個任務就好，不過假如你身[illegible]補給了。

走下樓梯後小心躲在樓梯後方的蠍子，出玄關後來到右下的地洞旁，利用狙擊槍趴下狙擊對岸的大小蟑螂，再進入左邊的房間，打開右下的門往右下走，清掉房間裡的蟑螂後拿取冰箱裡的物品。走出房間來到最下面的小房間搜尋物品，可以拿到黃色的電子鑰匙(Yellow Pass Key)。



別忘了拿鑰匙喔！

繼續回到出口處往右上走，沿途每個房間都把蟑螂清掉並搜括一空，可獲得不少戰利品，不過要小心大

來福／散彈槍 Rifles/Shotguns

武器型號：Pulse Rifle Proto Type
武器類別：能原來福槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊		[illegible]	30
掃射			
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	

武器型號：Pancor Jackhammer
武器類別：散彈槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]		
掃射		28	24
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	

武器型號：YK42B Pulse Rifle
武器類別：能原來福槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射			
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
		[illegible]	

武器型號 Plasma Rifle
武器類別 能原來福槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊		[illegible]	[illegible]
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
		[illegible]	

武器型號：H&K CAWS
武器類別：散彈槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	18-28	3[illegible]
掃射	5	16-25	24
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
		[illegible]	

武器型號：M14
武器類別：攻擊步槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊			[illegible]
掃射			
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
		[illegible]	

武器型號：XL 70E3 Enfield
武器類別：攻擊步槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊			
掃射			
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	

武器型號：M1 Garand
武器類別：攻擊步槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射			
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]		[illegible]	

武器型號：Pump-action Shotgun
武器類別：散彈槍

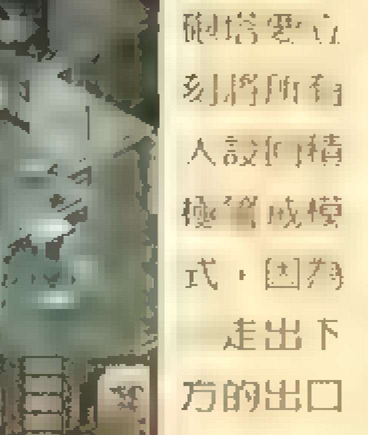
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射			
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]		[illegible]	

圖表索引：彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291

蟑螂噴出來的毒液。走到盡頭轉往右下，到兩個電子門前往左走進入房間，再往左上來到一道黃色的門前，這個門必須要拿到剛才那片黃色的卡片鑰匙後才能打開。進去後在紫色的置物櫃中可以找到第一個核能電池以及幾顆抗輻射藥丸，保險箱自己讓開鎖技能高的隊員來開。D處左邊的房間靠木箱掩護打死蟑螂後也可以拿到一本書籍，而下方桌子上的書籍也不要浪費。



回到剛剛兩個自動門的地方，進去後打倒[illegible]系統，再往右下走[illegible]的[illegible]入砲塔[illegible]入口[illegible]讓一個隊員[illegible]的木箱[illegible]，輪流[illegible]砲塔下降時，[illegible]。砲塔的生命值高達350目目前我方手上有的小型武器對砲塔根本起不了什麼作用，就算用昂貴的手榴彈炸掉砲塔也得不到經驗值，[illegible]可能硬衝過去，不要跟砲塔起衝突。



出[illegible]砲塔要立刻將所有人設[illegible]模式，因為[illegible]走出下方的出口

馬上就會有兩隻蠍子歡迎你，打死後要進入左上方的房間，但門無法開啟。於是進入下方的房間會看到兩隻蠍子，清掉牠們同時隔著窗戶清掉右下方的蟑螂。往左下走到工作桌上拿東西，再往右上解決紫色櫥櫃前的蠍子，可以在櫥櫃裡拿到第一個核能電池。在往右下的房間也有蠍子和食物，到盡頭右上的房間集中火力轟掉所有的變種昆蟲。再往右上方的門進入會有一個[illegible]，派一個動作快的隊員等砲塔下降時衝進去





[illegible]上方[illegible]左邊的門[illegible]機[illegible]，[illegible]。

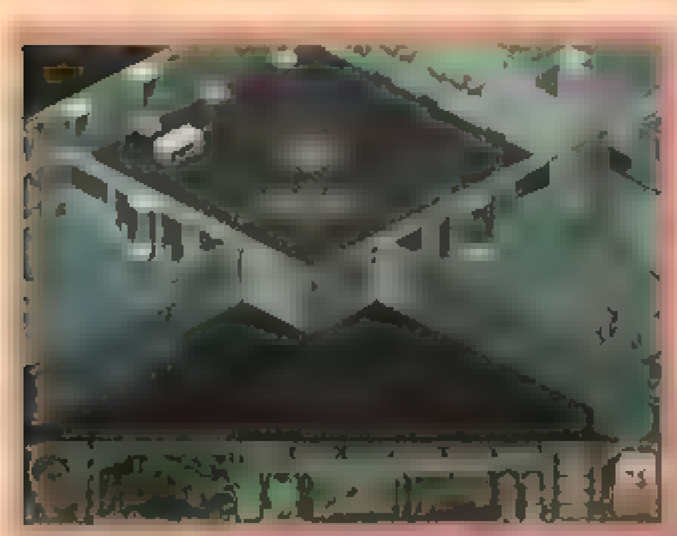
[illegible]上方，[illegible]桌上拿取物[illegible]

[illegible]往上[illegible]右上[illegible]，往下方會有一個盡頭有砲塔的走道，砲塔前的置物櫃裡面有一把M16步槍，一把點四五的左輪槍[illegible]彈藥，上方有黃門的房間讓持有黃色卡片鑰匙的隊員去開，先[illegible]再拿取箱子裡的皮甲。繼續走到左上的房間操作終端機(Terminal)打開上面房間的門，把兩間房間都搜括一空。右上方的房間有工具箱可以拿取，回到出口處左邊的門已經開啟，進入後[illegible]又有一個開關，這個開關打開十秒後上方的一座砲塔就會開始屠殺村民，為了避免村民被殺害你必須留一個隊員在這裡啟動關閉開關，然後派敏捷度高的隊員陸續衝

進左上的房間，繞過砲塔再進去左下的房間，穿過右下兩個砲塔後方的門，這個房間的兩個砲塔有一個故障了，壓低身形偷偷到左上方壞掉的砲塔旁搜尋東西，再繞到左邊的櫥櫃找到M16，最後衝出去進入最右下的房間內，中間的過程一定要控制開啓的時間不能超過十秒。



房間裡面會有大批的蠍子和蟑螂歡迎你，先從右邊的臥室殺進去，一路往右下殺到盡頭再往左下進入一個房間，可以在架子上撿到珍貴的5.56mm彈藥，中間經過綠色地板的區域時要小心，假如你沒有服用Rad-X藥物可能會感染輻射。回到入口處換成往左下走，上方的第一個房間有彈藥，左方的房間的櫥櫃也有不少好東西，小心下方的雷射砲和附近的蠍子蟑螂一路往右下殺過去並拿取房間裡的物品，到盡頭後往右



恐怖巨大的蟑螂王



上走會有一個裝陷阱的架子，拆掉後可拿到陷阱的書籍。左邊的櫃子裡會有很重要的鎖子開鎖器與補血針。

左上那個輻射房間會有一隻超大的蟑螂王，利用這個房間當掩護打敗它，要開戰前記得先吃兩顆Rad-X，萬一不小心被感染輻射就用Rad-Away來解除。打死蟑螂王後到房間的上方拿最後一個核能電池完成目標，然後帶著滿滿的戰利品回基地去。出村前跟巫師與長老再講一次話，他會給你另外一顆電池（假如你成功的沒有讓砲塔殺死村民的話）。



來福／散彈槍

Rifles/Shotguns

武器型號：Beretta 470 Silverhawk			
武器類別：散彈槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	12-22	14
雙管射擊	5	10-19	14
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
2ga	2	6	

武器型號：Neostead Combat Shotgun			
武器類別：散彈槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	15-25	30
掃射	5	13-22	17
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：FN FAL			
武器類別：攻擊步槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	24-36	35
掃射	5	21-32	28
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：Hunting Rifle			
武器類別：來福槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	5	8-20	40
掃射			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：M16A1			
武器類別：攻擊步槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	10-22	42
掃射	5	8-19	36
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：AK-47			
武器類別：攻擊步槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：DKS-501 Sniper Rifle			
武器類別：來福槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：Sunbeam Laser Rifle			
武器類別：來福槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	5	23-50	45
掃射			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
MFC	12	6	

武器型號：M72 Gauss Rifle			
武器類別：來福槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	5	60-80	50
掃射	–	–	–
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
2mm	20	6	



第6關 — Quincy

任務難度：中等（完成任務）or超難（救出人質）

任務簡報：Quincy城鎮對鋼鐵兄弟會發出求救訊號，因為一大群名為Beastlords的野蠻人帶領了各式各樣的怪獸侵入了該城，包括惡名昭彰的死爪(Deathclaw)。他們已經佔據了部份的城市並抓走了市長當人質。你的首要任務是要解救市長，並將獸人趕出城鎮

任務目標：解救市長



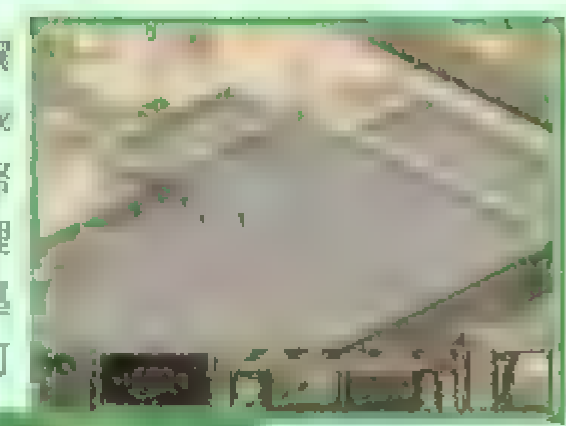
首先你到右上方找市長助理談話，她表示一旦觸動警報器市長就會被殺害，但只有市長知道怎麼關掉警報器。談完話後往右上角潛行繞到1處建築右下，可從樓梯爬到三樓，在從三樓左下的樓梯潛行下二樓陽台，從陽台入口進去可看到一個守衛背對著你，用獵槍一口氣把他轟爆，在他身上可以搜到一把鑰匙。拿鑰匙打開旁邊的門救出市長，她給你一把解除警報器的鑰匙，並要你救出關在市鎮大廳，由死爪看守的女兒、關在發電廠的市民（但不能摧毀機械）以及Quincy身經百戰的英雄Felix Stiles，他被關在警局內。首先找一位隊員帶著鑰匙從A處爬到二樓關掉警報器，然後從二樓潛行下樓梯解決死爪和守衛，最後讓所有隊員潛行在二樓排成一列全部裝備狙擊槍，狙擊掉A處巡邏的幾名獸人。


市長助理

救出市長


關掉警報器

市長的女兒被關在B處的市鎮大廳，讓隊員從大廳右下的樓梯潛行上去，先後解決二樓陽台和三樓的獸人，然後從三樓左上邊緣射擊B棟左上方的獸人和幾隻狗。回到二樓，穿過大樓內部從前門的樓梯潛行下來，先讓每個人準備好散彈槍或可掃射的槍枝，然後啟動槍械警戒引死爪及裡面的兩隻獸人出來，這個龐然大物果然耐打（皮堅肉厚且HP高達200點），若不集中火力攻擊很難全身而退。清光敵人後後可以在獸人身上找到Garand M1。



開門進入右下方的房間可救出市長的女兒，拿取房間櫥櫃裡的鑰匙可打開上方的房間，裡面有一隻獸人在睡覺，他們[illegible]主要任務就結束，帶著所有人回到C出發點就可以了過關了。其他人可救可不救，以下是解救其他人的攻略法。



首先讓我方隊伍清掉B處外圍的獸人和狗，然後整個隊伍帶到D處的發電廠，上右下的樓梯到二樓內部後潛行走下一樓，關閉右上方的電燈開關，然後讓所有人都拿狙擊槍設成狙擊模式，一起衝出去狙擊外面的敵

附表索引
彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291

人。而隊伍中陷阱值較高的人則要趕快拆兩組發電機下的炸彈，若在畫面上倒數計時前爆炸則會炸死旁邊的平民。這裡要讓所有平民都安全無事十分困難，必須用羅德大法多試幾次才行。若成功拆除炸彈可以將所拆掉的炸彈帶回。



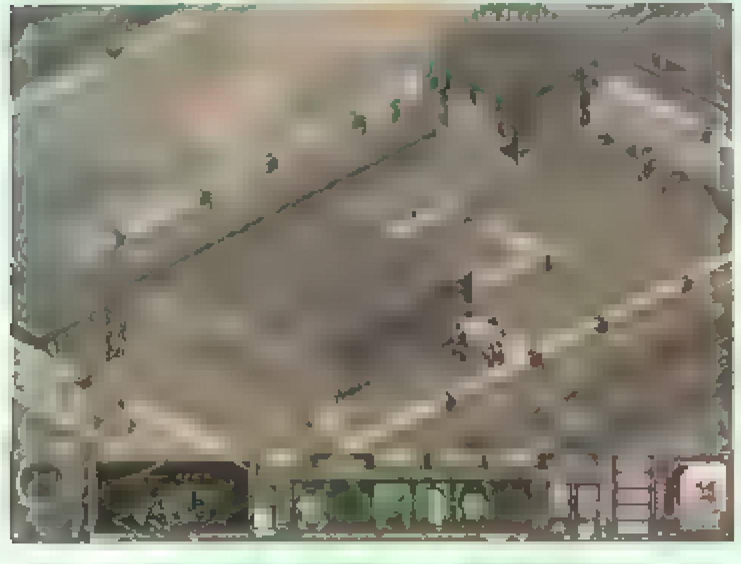
接下來來到E處的交誼廳，一旦我方開始攻擊，裡面的人質就會



被殺死，所以最好的方法是全部隊員都裝備來福槍分為兩隊，一隊潛行移動至右下方等待，另一隊則繞到左上方的入口附近，立刻全部設成積極警戒，並讓左上方那隊衝入營裡來吸引敵人的砲火，右下那隊在外面狙擊，會有很好的效果而且可以不犧牲任何一位平民。

下一個目標是F處的軍營，入口在右下方，讓隊員用潛行進入後靠著右邊往左下走，繞到左邊的台子爬上左下的牆壁潛行過來，打開右上的門進入，先幹掉守在樓梯前的那傢伙，然後讓隊員一個個潛行上二樓，拿狙擊槍一人對準一個目標，再全部按積極警戒，就可以把敵方砲火吸引過來而不傷到Warden Felix。清光一樓的敵人與領目後與Warden Felix談話，再到下一樓清理掉左上方的獸人和死爪，往G處的教堂進軍。

▲從左下方進入軍營



▲各自瞄準好敵人就開炮

教堂裡有兩隻死爪等著你，不要笨笨的闖進去跟他拼命，只要讓人留在教堂右下方，把死爪引過來，兩隻死爪就會笨笨的卡在那兒任你宰割，打死了之後可以到教堂裡面拿有金屬品中的箱子。假如你想尋求刺激的話，教堂右邊有一個墜毀的直升機，到直升機下方繞一繞你就等著被兩隻死爪和獸人追殺，你可以把所有的人都移到教堂上面，再派一個人把牠們引過來，從上面往下慢慢打，輕易把牠們給毒死，不過小心牠們爬樓梯上來找你算帳。



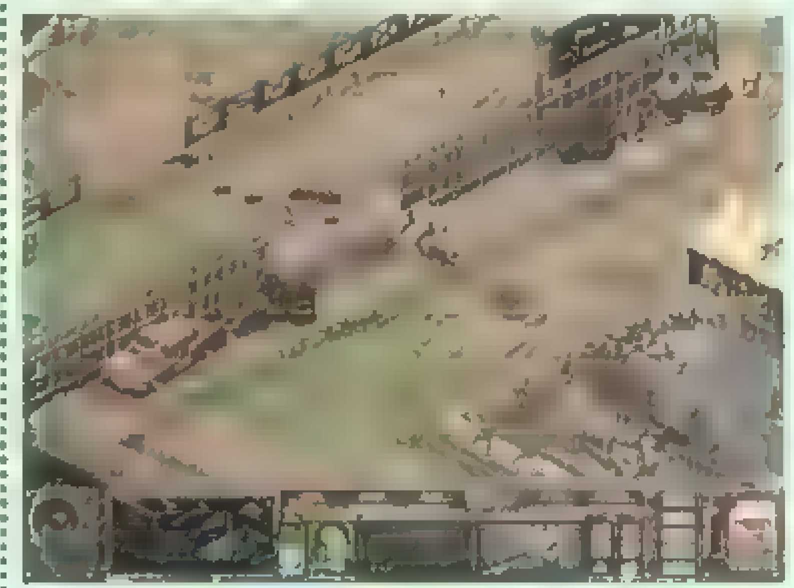
▲讓死瓜卡在那邊任你宰割

接下來來到H處會遇到一群防禦陣地裡的食屍鬼，領導人Elliot正率領著族人抵抗獸人的入侵。來到這兒的先不要跟Elliot談話，在H處左下方讓所有人以潛行切換來偷偷，派隊員在正前方佈滿地雷，然後切換成積極模式開始狙擊I處的狼蛛獸人，不要讓他們進入地雷區。I處出現的獸人，分別將每個人切換成散彈槍或拿小型武器，一群死爪會從裡面跑出來，立刻用子彈與地雷招呼他們，保證讓這些死爪屍橫遍野。之後你再與Elliot談話，他要你到北邊的食屍鬼中心救出他的兄弟Gorgi。



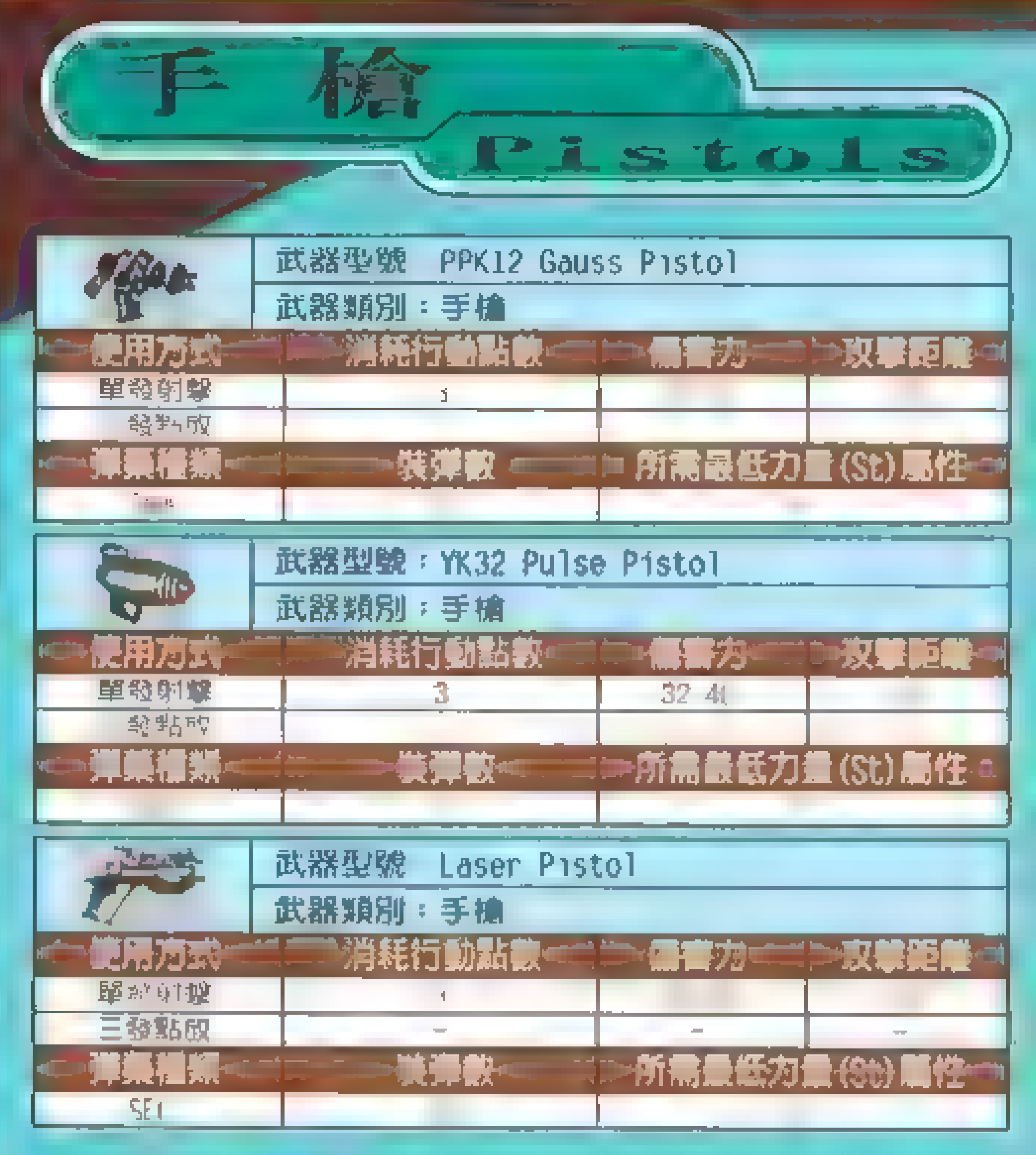
▲一個人當誘餌引來打

於是你往潛行走到J處的屋子，Gorgi就被關在裡面，從窗邊殺掉左方的警衛，再跟Gorgi談話，Gorgi會跟你走，回去跟Elliot談話，食屍鬼一族就會加入兄弟會。你回基地後就可以在食屍鬼中心選擇食屍鬼了。最後回去跟市長談話，再回基地補給。





武器索引：彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291



手槍 Pistols

武器型號 PPK12 Gauss Pistol			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	5		
發點放			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]			

武器型號：YK32 Pulse Pistol			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	3	32-41	
發點放			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	

武器型號 Laser Pistol			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]		
三發點放	-	-	-
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
SEC			

武器型號：Needler Pistol			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
發點放			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]			

武器型號 9mm Calico M-950			
武器類別 手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	7-14	24
[illegible]		7-14	17
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	4	

武器型號：Grenade Pistol			
武器類別：榴彈發射器			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	6	10-17	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	

武器型號 Flamer Pistol			
武器類別 火焰槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊			
[illegible]	1		[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	



第7關 Mordin

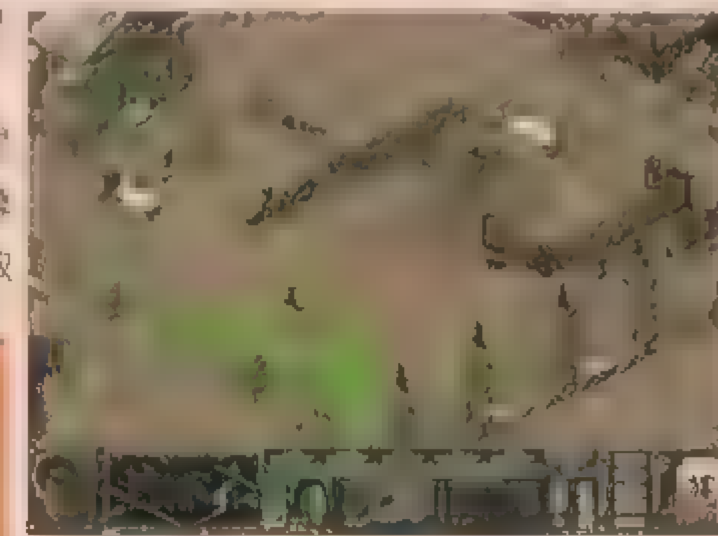
任務難度：簡單

任務簡報：我們終於找出了獸人的老窩，就在Mordin旁的地底迷宮裡。不要留下任何的活口。你的第二個目標是找出獸人控制死爪的方法，一旦我們也可以控制死爪，對我們勢力的擴張有很大的幫助

任務目標：1. 消滅獸人王
2. 找出控制死爪的方法



這裡沒有警衛也沒有人質，所以大可放心地火力全開，讓全部角色換成狙擊槍，沿路清掉所有的獸人與巨蠍猛獸。小心A處的右邊有死爪與左邊的土製地雷，地雷附近的冰箱可以搜索，死爪左邊鐵絲網裡的食屍鬼屍體身上有槍枝雜誌，但小心他旁邊的地雷，陷阱值夠高的話的話拆掉它收歸己有。B處有一些獸人在睡覺可以趁機幹掉他們，並搜索床底下的木箱與架子，地圖中間的敵人會有一把H&K CAWS。目標穿在C處的墓園，敵人數量龐大，尤其有一個超準的狙擊手躲在陣地後方。墓園左下也有不少獸人會襲擊你，嫌煩的話可以一併清掉。在墓園左方有一個往下的階梯(有墓碑的那個)，裡面打死蟑螂可以在食屍鬼的身



▲墓園的慘鬥

武器型號：Casull Revolver			
武器類別：左輪手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：Desert Eagle Mark XIX 44			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
.44Magnum	8	4	

武器型號 9mm M9FS Beretta			
武器類別 手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：.44 M29 Revolver			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號 Colt 45			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	3	

武器型號 Plasma Pistol			
武器類別：手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號 9mm HSI Mauser			
武器類別 手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

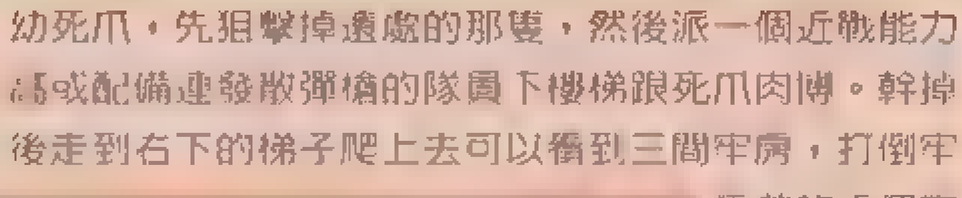
武器型號 P220 SIg Sauer			
武器類別 手槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	1	



上找到補血針

敵方基地有上下三個入口，建議走最下面D處的黑色通道進去，昆蟲總比人要好打的多。這個通道看起來好像不能走，其實你只要把人一個個帶上去就可以進去了，先派一個帶著散彈槍的角色掃射入口處的蟑螂，然後讓所有人一面滅蟑一面往右下走，會看[illegible]個梯了，下面會有兩隻

幼死爪，先狙擊掉遠處的那隻，然後派一個近戰能力[illegible]或配備連發散彈槍的隊員下樓梯跟死爪肉博。幹掉後走到右下的梯子爬上去可以看到三間牢房，打倒牢房前的兩個守衛，不要殺掉裡面的死爪，等[illegible]下可以過來放了他們。往右[illegible]



走上樓梯[illegible]會[illegible]死爪[illegible]Matriarch對話，也要你放了他，[illegible]幹掉牢房[illegible]的



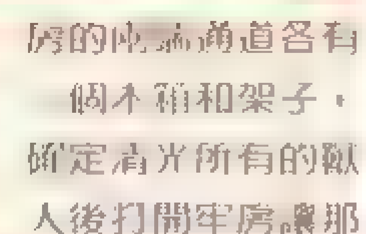
[illegible]個守衛，在守衛身上找到鑰匙打開牢門後跟死爪王談話，他會立刻到左下去找獸人皇帝Emperpr Daarr大開殺戒，而且所有的死爪立刻變成你的戰友，你只要跟下去撿骨就好了。等死爪殺死Daarr後兩個任務都會完成，四處清除獸人的餘黨並撿拾物品，Emperpr

▲從[illegible]

圖表索引：彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291







Daarr旁邊有一個木箱記得要打開，裡面有10000RP。而關著死爪王的牢房右上有兩個像屠宰場的小牢房，旁邊的工作桌有些用來刑求的武器可以拿取。



往左上走會遇到幾個在桌子後方等著迎擊敵人的獸人，可以想像剛剛我方假如走這條路線會遭到多麼頑強的抵抗。小心拆掉樓梯上的土製地雷，一路清光在左上兩處入口附近的敵人，到右上方的樓梯口往下走，會來到一個關著人類的牢房，小心牢房前那個拿MP38的傢伙。牢房的兩端甬道各有一個木箱和架子，確定清光所有的獸人後打開牢房讓那



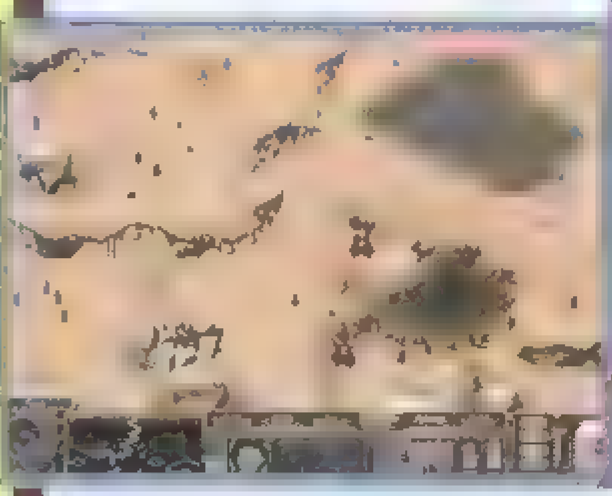
第8關 St.Louis

任務難度：中等

> **任務簡報**：在St. Louis地區附近，兄弟會的部隊遭到超級突變人的伏擊，Barnaky將軍帶領八支精銳小組前去調查，但在激烈戰鬥中失去了聯繫，接任指揮的Dekker將軍指派玩家所在的小組趕往現場救援。
>
> **任務目標**：1. 找尋下落不明的戰士
> 2. 將戰士從撤退點帶出來



開始拿取屋內工作桌上的書籍與物品，讓所有人上APC往東北方向過橋，在APC的保護下清掉A處的變種人，撿到M249SAW立刻讓Big Gun屬性較高的夥伴裝上，然後偷偷摸掉橋右邊碉堡裡的變種人。接下來的目標是1處的變種人，由於這裡的變種人有火箭筒，所以不要硬攻，讓潛行值高的隊員們繞到左邊給他們來個出其不意，而平台上的變種人可以交給肉搏型隊員衝上去對付。在B處的木箱有狙擊來福槍，請拆掉陷阱後再拿取，它將陪伴你度過好長一段時間。



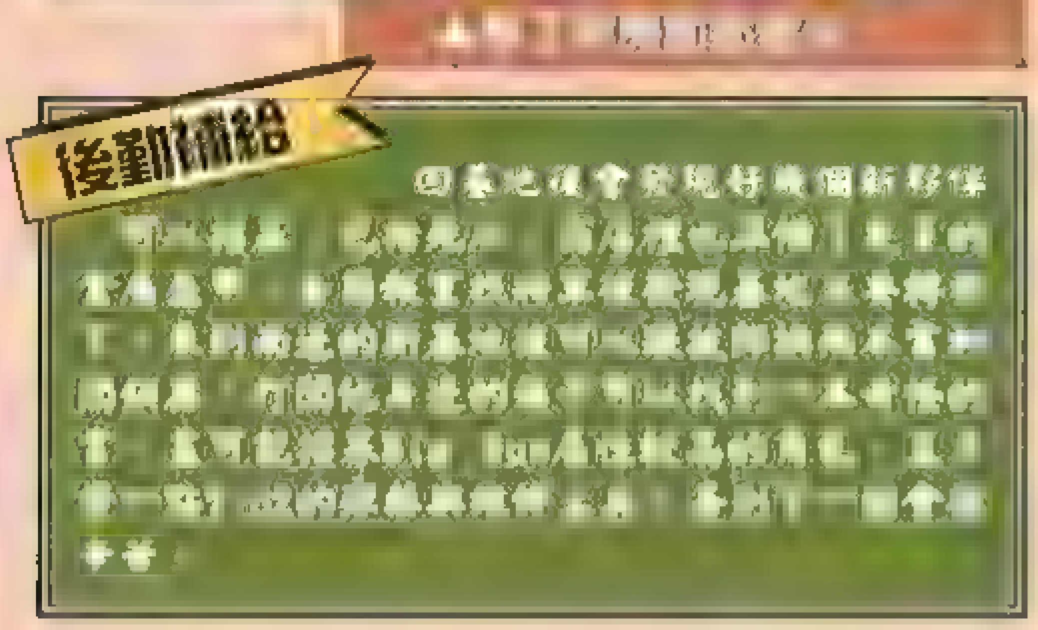


▲上APC可以保護人員

C處同樣也有四個變種人在駐守，但你可以在下方的高台先偷襲掉火箭兵，然後居高臨下的一一打發掉。

些可憐的居民逃出來，然後走出地下迷宮過關。







往左上走先拆掉D處橋上的地雷並打掉障礙物，然後將行兩橋從背後清掉左上方的兩名火箭兵。接下來

▲摧毀橋上的障礙物

▶狙擊這兩名火箭兵



了，E處兩邊平台有變種人的重軍佈署，先派一人引兩邊高台上的變種人現身，然後用狙擊來福槍從遠處攻擊，攻擊時盡量蹲下靠左上方，如此一來火箭筒兵的火箭很可能會撞到障礙物而炸死自己。

清光這裡的敵人後可以在E右邊的高台上再拿到一把狙擊來福槍，讓所有的人進去車子裡並拿著來福槍，

衝鋒槍

SMG

武器型號：Tommy Gun			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	5	8-32	32
掃射	6	7-28	25
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
9mm	50	6	

武器型號：Scorpion			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	9-18	[illegible]
掃射	[illegible]	8-16	18
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	4	

武器型號：Walther MPL			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	4	

武器型號：Super Soaker			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
[illegible]	[illegible]	-	-
掃射	6	5-25	24
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：Steyr AUG			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	15-30	28
掃射	[illegible]	13-26	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

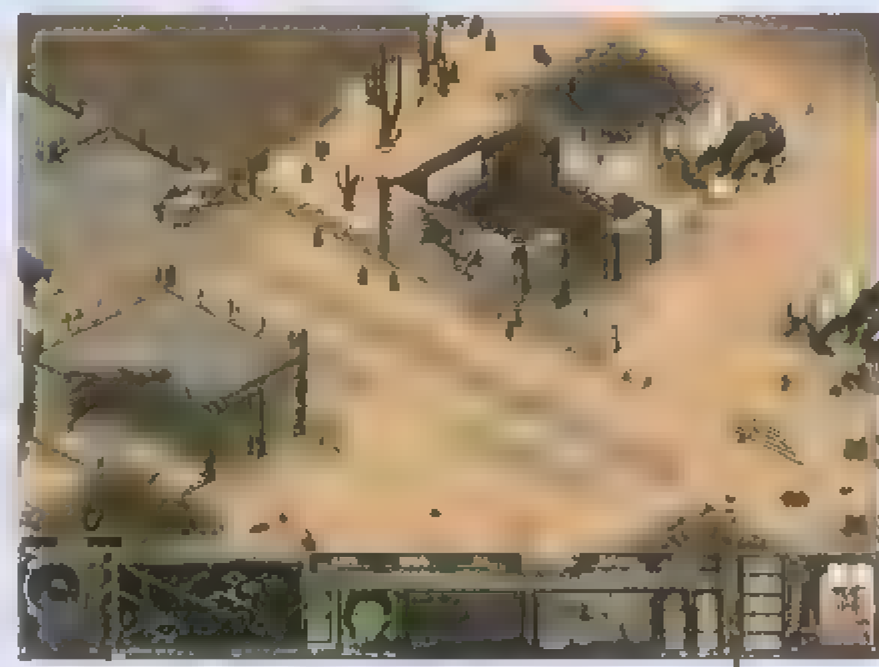
武器型號：Spear Gun			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：Spasm Gun			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	4	

武器型號：FN P90c			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	14-22	22
掃射	[illegible]	12-19	18
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	4	

武器型號：Ruger AC556F			
武器類別：衝鋒槍			
使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射	[illegible]	[illegible]	18
彈藥種類	裝彈數	所需最低力量(St)屬性	
[illegible]	[illegible]	4	

然後把車子開進F處的壕溝裡清光敵人。不要懷疑，APC的確可以開進壕溝中，但要小心該處一個拿M2機槍的傢伙，且不要讓APC靠近G處的地雷區，





除非你已經拆掉所有的地雷。讓APC開到H處會看到一名叫做Burke的戰士，他踩到了陷阱不能動彈，從他口中得知Barnaky將軍已被俘虜並帶走，解除他的陷阱你可以得到950點經驗值，解除後他一樣會死掉，可以從他身上拿C4炸藥。

再來把車子開到I處的壕溝清光壕溝裡的變種人，裡面有把M2機槍，小心J處陣地的火箭筒兵，這裡會也有一個木箱可以開啓。然後把車子開到3處會看到四名殘存的部隊，醫好他們後讓他們上APC，之後你可以決定直接殺到4處離開，或者從2處的橋衝進K處的指揮中[illegible]

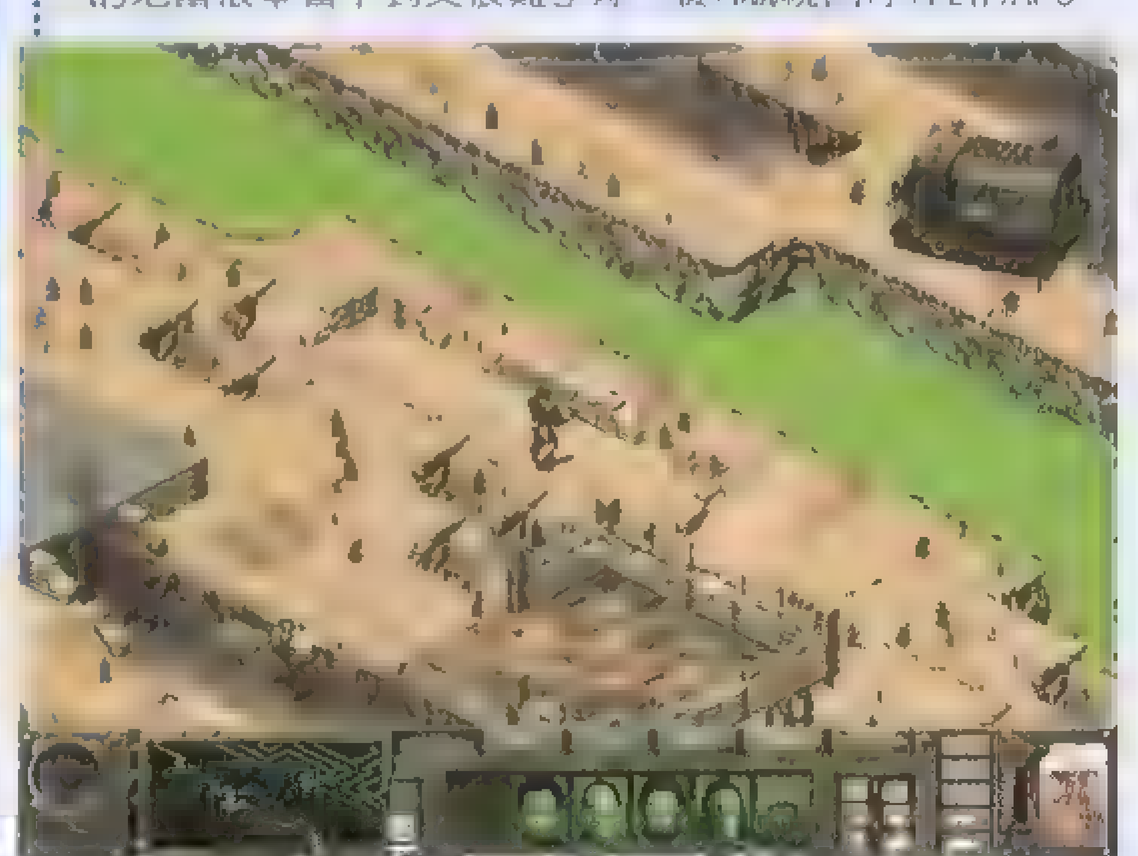


▲被陷阱困住的夥伴

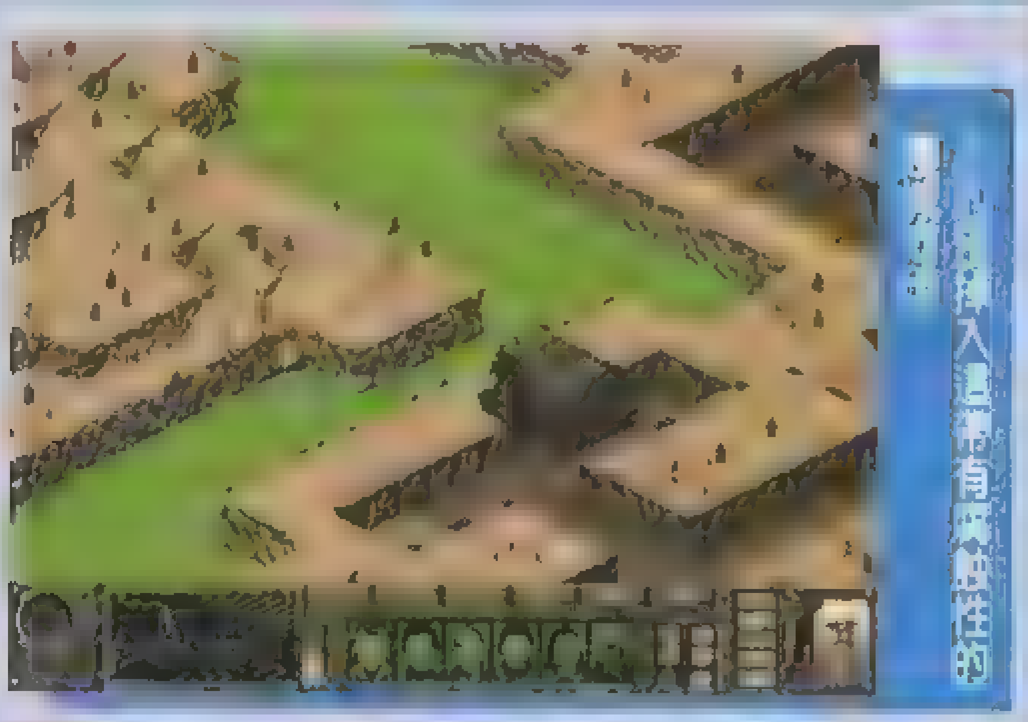
要攻下指揮中心的話首先你先讓所有隊員換成狙擊槍上車，讓車子在I處的壕溝附近保持距離清掉指揮中心右上方陣地裡的敵人。然後將車子開到L處過充滿輻射液體的護城河，解決掉這個沙包陣地裡

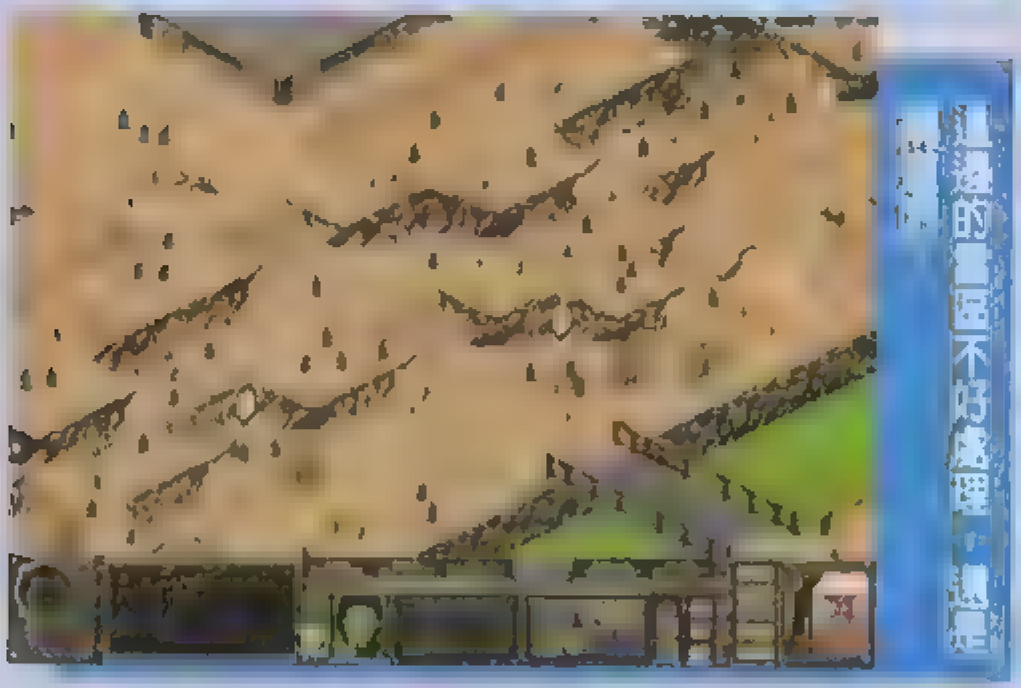


的變種人，在據守陣地裡的木箱。接著讓擲彈兵與狙擊手沿著護城河往左上走，從M處攻入對方的基地，這裡面的變種人拿的都是重火力又超長射程的M249SAW與M2機槍，每個人的生命值都有180點以上，所以絕對不能跟對方硬衝，只能待在碉堡裡在天橋彈或潛行到右上角用狙擊槍遠距離來狙擊敵人。好不容易清光基地後，你的戰利品是每人身上滿滿的重機槍跟大量的經驗值，千萬不要從2處出來，這裡的地雷根本看不到又很難引爆，從M處繞回停在L的APC



▲準備清指揮中心右上方陣地裡的敵人





門口。

接下來往撤退點進軍，敵人只剩下N處的變種人，假如你要給N處的話必須先拆掉C處的地雷，不然就只能從D處的橋繞回去。建議把地雷拆光拿回去賣，然後往右下自狙擊N處的變種人，再前進，不過要小心這裡的火箭兵，清光這區所有的敵人並搜括完屍體就可以回到4處凱旋而歸了





後勤補給

基地裡有了更多的金屬[illegible]……[illegible]讓所有的角色都裝配上它。

衝鋒槍 SMG

武器型號：MP38
武器類別：衝鋒槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	[illegible]	[illegible]
掃射	5	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	10	4	

武器型號：MP5 H&K
武器類別：衝鋒槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	[illegible]	[illegible]
掃射	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	[illegible]	0	

武器型號：UZI
武器類別：衝鋒槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射(5rn	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

武器型號：Calico Liberty 100
武器類別：衝鋒槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射(5rn	[illegible]	[illegible]	[illegible]
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	[illegible]	4	

武器型號：Sten Gun
武器類別：衝鋒槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	[illegible]	[illegible]	[illegible]
掃射	[illegible]	14-21	16
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	[illegible]	1	

重兵器 Heavy

武器型號：M79 Grenade Launcher
武器類別：榴彈發射器

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	4	20-45	[illegible]
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	[illegible]	4	

武器型號：Flamer
武器類別：火燄槍

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
[illegible]			
掃射	[illegible]	[illegible]	5
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	5	6	

武器型號：Rocker Launcher
武器類別：火箭筒

使用方式	消耗行動點數	傷害力	攻擊距離
單發射擊	6	50-100	40
[illegible]			
彈藥種類	**裝彈數**	**所需最低力量(St)屬性**	
[illegible]	[illegible]	6	



圖表索引：彈藥P275、來福/散彈槍P281、283、手槍P286、287、衝鋒槍P289、291、重兵器P291

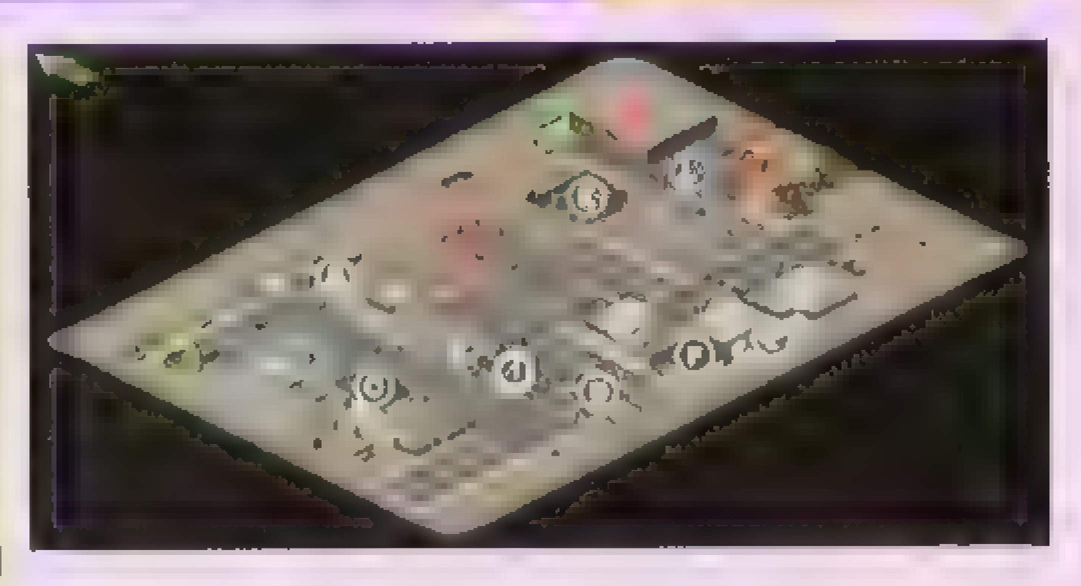


第9關 Jefferson

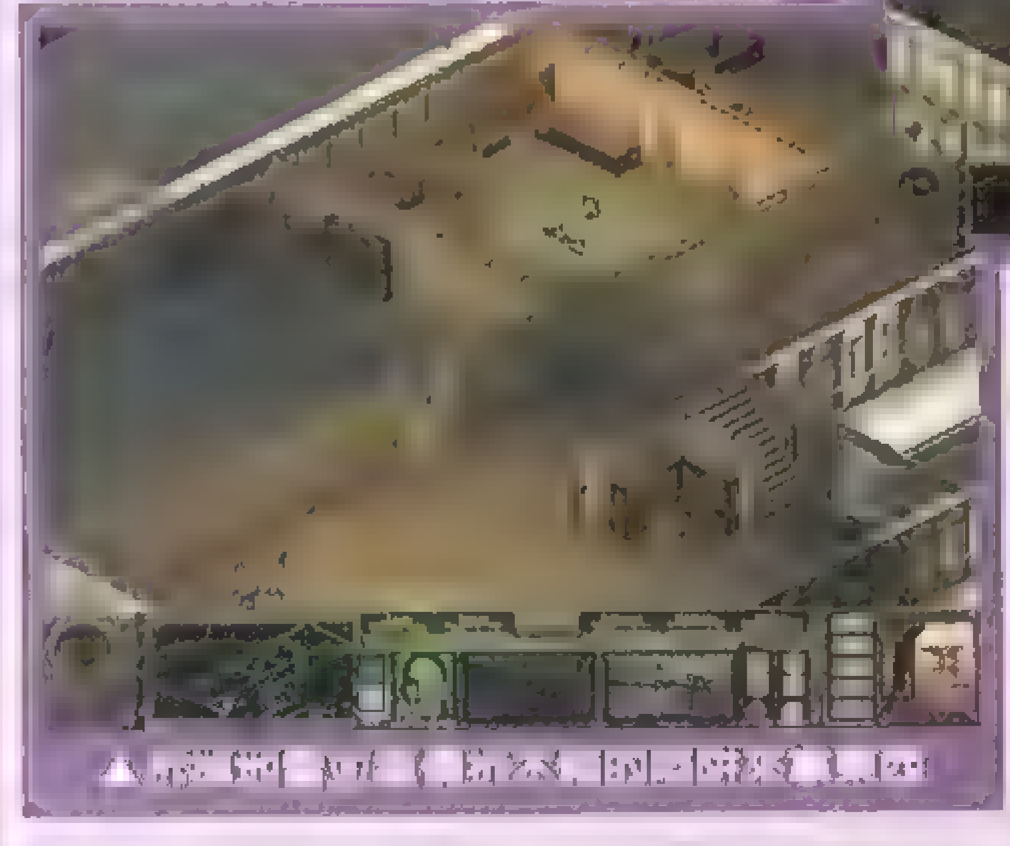
任務難度：容易

任務簡報： 昨晚幾乎所有兄弟會的情報人員都被襲擊，看來變種人對於我們的隱匿地點十分熟悉。我們的唯一僅存的情報是在Jefferson城裏有一座突變人的軍事基地，裡面有多個發電機提供電力給一座大型的建築物，我們認為這個建築物是一座大型的武器工廠。你的首先要讓這些發電機停擺，然後擊潰變種人，讓潰逃的變種人將我們引導到其他的基地，或者是囚禁Bornaky的地點

任務目標：
1. 摧毀一號發電廠
2. 摧毀二號發電廠
3. 摧毀三號發電廠
4. 摧毀四號發電廠



這個任務會提供一台偵查車給你，這台車生命值低、裝甲薄弱且只能搭載兩個人，但速度很快，建議用來放東西就好了。先往左走進去A處的房內，小心拆掉入口處的地雷，一樓有一個房間的木箱前也有地雷，連木箱裡面都有陷阱。從左下角的樓梯上二樓，會有兩個敵人躲在兩個房間的沙包陣地內，上面陣地後方的書架有彈藥可以拿取。從左邊的陣地上二樓，利用手榴彈炸掉右上方的榴彈兵和火箭兵，然後全部換上狙擊槍，盡可能的從高處狙擊下方的敵人，能打幾個就算幾個，打完後來到屋頂右下方的直升機處，應該可以在這裡再



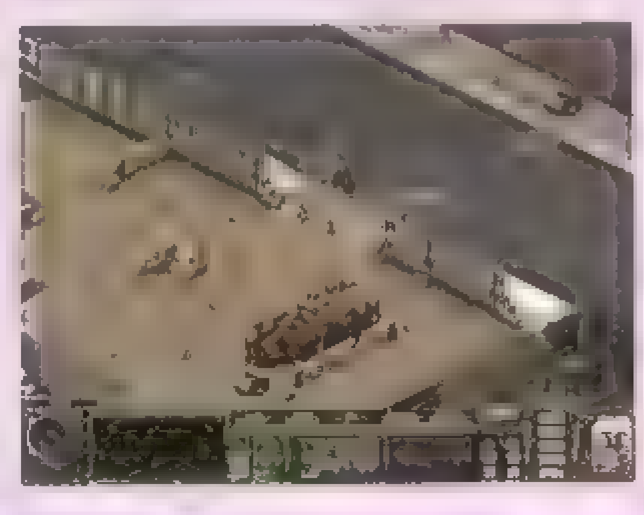
▲ [illegible]

殺掉三個下面巡邏的變種人，小心直升機周圍的地雷。此外A棟最下方與右上方的入口處都有地雷，經過時要小心。

接下來的目標是B處的火車站，小心潛行到後方解決B處右下哨站裡的變種人，然後先攻下一樓左方房間的敵人，拿取書架上的彈藥。從隔壁的樓梯上去後藉由障礙物的掩護清光二樓右下的敵人，並從此處狙擊右上拿火焰槍的變種人，再繞過去拿火焰槍並開啟冰箱，裡面又有一隻狙擊槍。



繼續沿著道路往左下前進，C處的建築裡都是拿機槍的傢伙，從較遠的距離用狙擊的方式從窗戶將他們清光。再從背後偷襲C處右邊的火箭兵，就可以大大方方的攻下1處的一號發電機了，打爆掉那兩個肉牌型角色後轟掉發電機完成第一個目標並得到2000點經驗值，裡面木箱有兩個，一個在發電廠出口處，一個躲在最左邊角[illegible]



接下來到E處潛行拆掉該處的地雷，然後從背後偷襲上方的變種人，再此處往右方打回D處的哨站，由於此時敵人都背對著你又沒有障礙物掩護，難度會低上許多。打到F處的屋子時先幹掉屋前沙包裡的變種人，再進去二樓搜索書架，而G棟一樓的書架也可搜索。派一名擲彈兵從F、G兩處中間進去，爬上H棟的頂樓用手榴彈解決掉I棟前面的變種人。在G棟裡面也有一個變種人，可以從左上方的窗戶來偷襲，裡面有工作桌可以搜尋，而I棟的樓上樓下都有彈藥，在I棟左下的空地與右下的籬笆都佈滿地雷，經過的時候要小心。從I棟右邊穿過可以偷襲J棟的變種人，可以拿到裡面的防護衣。最後往J處上方清掉一

個碉堡內的變種人拿M2機槍，這個區域便正式肅清。



接下來把目標放在2處的一號發電廠，或許你一過去看到砲塔就冷了半截，不過不用太擔心，還好有了長程來福狙擊槍的輔助加上瞄準射擊，要打爆砲塔並不難。你也可以悄悄的從發電廠左下方的門潛入，先打爆發電機，兩座砲塔就會因此而停擺，任憑你慢慢的宰割，不過所得的經驗值會大幅降低就是了。清掉這個區域後搜尋發電機旁的木箱再離開。

清掉通道前的地雷往右上的通道進入K處的廢墟，可以從上面用手榴彈炸掉右下方的變種人碉堡，再從左邊的樓梯走上去從背後偷襲二樓的火箭兵，掛掉K處右上方碉堡的變種人後有木箱可以搜尋，繞到右上走來到L處先解決掉第一個沙包陣地，然後以這個陣地為基地清光3、4附近的變種人，在3處旁的木箱可以找到第二件防護衣。

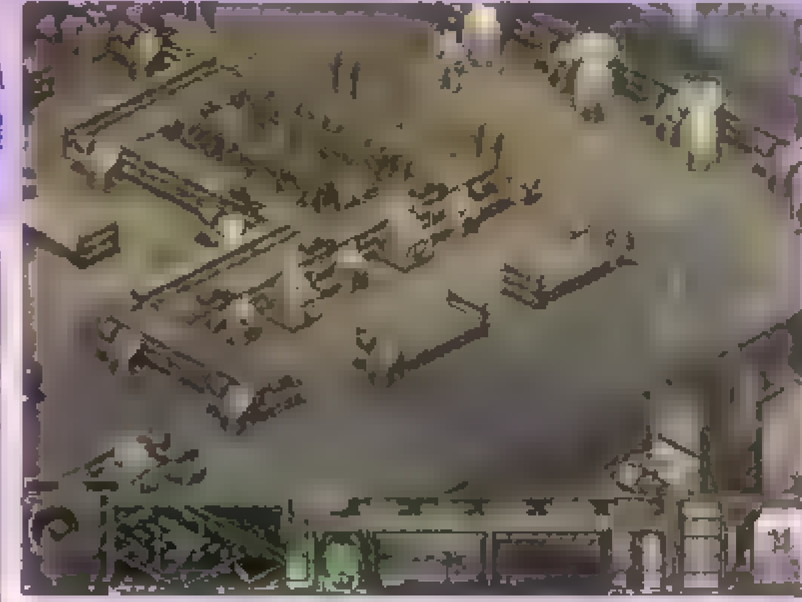
▼趕緊破壞發電機吧！



▲他後面有箱子可以搜

打爆3處的[illegible]號發電機後左邊的大門會打開，到裡面跟變種人的指揮官談話發覺事情好像不單純，西方似乎有一股威脅的勢力在興起。殺了指揮官後在指揮官旁邊的冰箱裡可以找到彈藥跟書籍。

▶噁心的人體實驗



再來往左開門進入4處第四棟發電機的大樓，裡面有一個正在做人體實驗的科學家，殺不殺他都無所謂。先拿取左上方書架上的鑰匙，上三樓摧毀發電機後到左方房間裡書架上拿火箭筒，然後可以走下上方的樓梯過關。不過你也可以先到樓下最左方房間，門打不開的話就從外面繞進入，殺掉指揮官後變種人已經不會攻擊你了，從房間的左下角可以走進地下室，可以在右上方書架撿拾藥品，然後穿上環境防護衣與Rad X藥丸來防輻射，往右下角的秘密通道一直走，遇到窄小的通道就用匍匐前進，最後可以找到一個裡面有書籍的木箱，拿出來後就可以走到綠色區域過關了。



◀這邊需要匍匐前進來通過

後勤補給

基地的販賣處會有兩件環境護甲與一件二型環境護甲，(?)含許可的話花錢購買所有的人把沈重的金屬盔甲換掉，要到下[illegible]開始的戰況就會非常的慘烈。

第10關 Kansas City

任務難度：困難

任務簡報：跟隨變種人鳥獸散的我方偵察員發來密報，一股變種人逃向了Kansas城，那裏果然是這些變種人的另一個基地。但附近Gravestone城卻要求我們緊急救援，由於該城擁有戰前的核彈，引來了變種人的攻擊。眼看變種人就要攻陷這座僵屍控制的城鎮，你必須到該處找到食屍鬼Bishop，然後擋住變種人的攻擊直到其他小隊過來支援

任務目標：
1. 保護食屍鬼Bishop
2. 守衛大教堂
3. 找到並消滅在教堂附近扎營超級變種人的指揮官

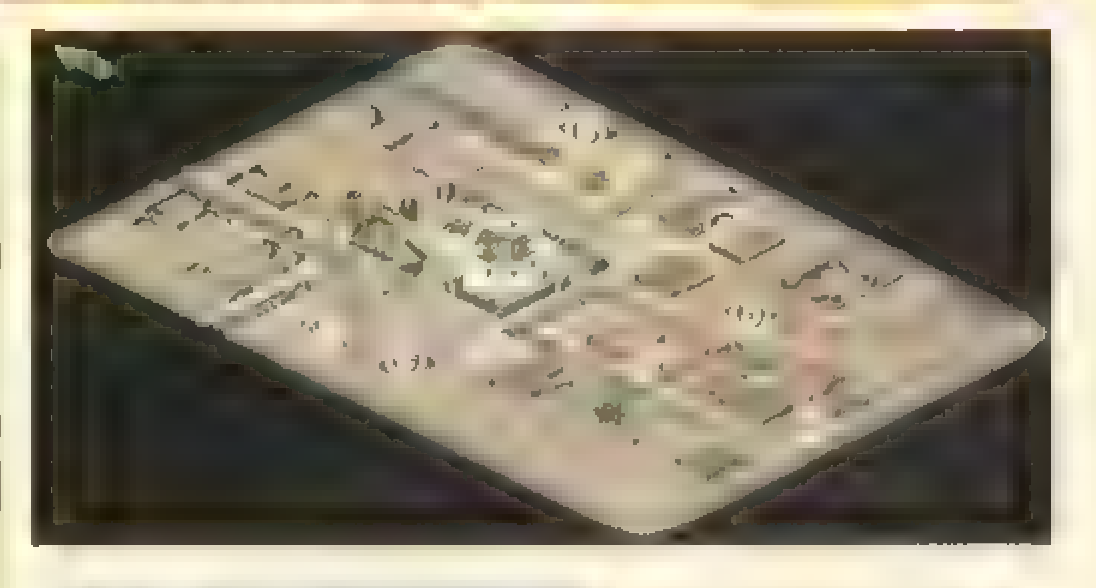
這一關一開始沒多久變種人就會由1處教堂的個出口攻過來，先讓所有人上屋頂，派兩名防守左下方的陣地，四名防守右下方，至於左上角可以不用理會，這裡的進攻武力薄弱又有地雷保護，食屍鬼應該可以擋的住。

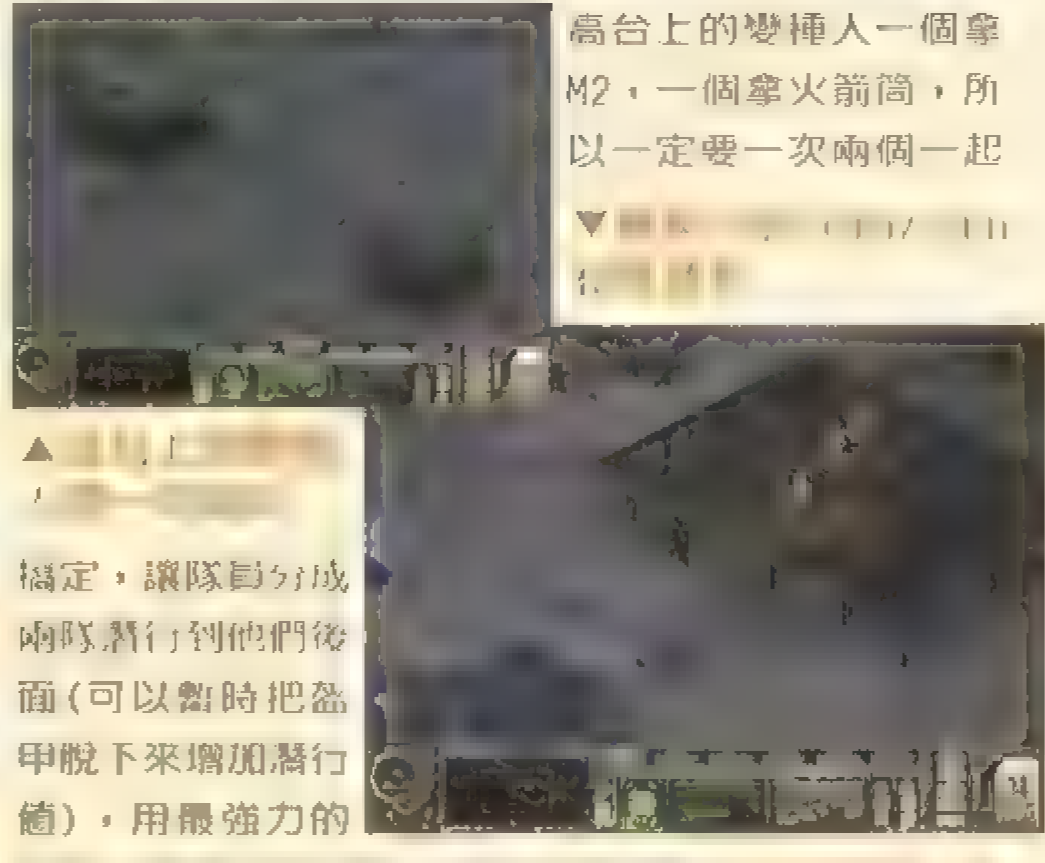




防守時離邊緣大概一個人身左右，這樣被打到的機率會最小，讓所有的人都用狙擊來福槍或重型武器(火箭筒等等)跪射瞄準來防守，一定要先把帶著火箭筒或重機槍的傢伙打掉。敵軍數量龐大，尤其那位火箭兵的火箭似乎永遠射不完，假如只躲在屋頂後方一點很容易被手榴彈或火箭筒波及，而且敵人機槍手的命中率也會提高。這段期間最好切換成回合制，雖然敵人打到門口就不會攻進去，但犧牲太多的食屍鬼在任務結束後會降低你的評價。記得肅清敵人後拿取該處左下角木箱裡的藥品。清完後下來撿骨，仔細搜索右下方敵人的屍體可找到Avenger Minigun。

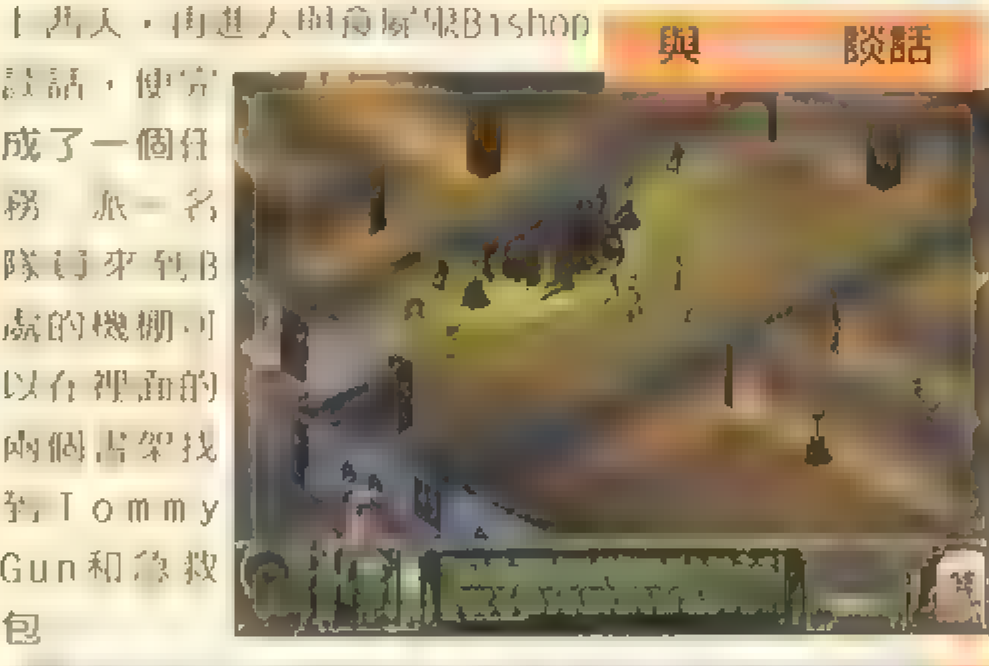
接下來派隊員繞到A處的兩個高台下方，這兩個

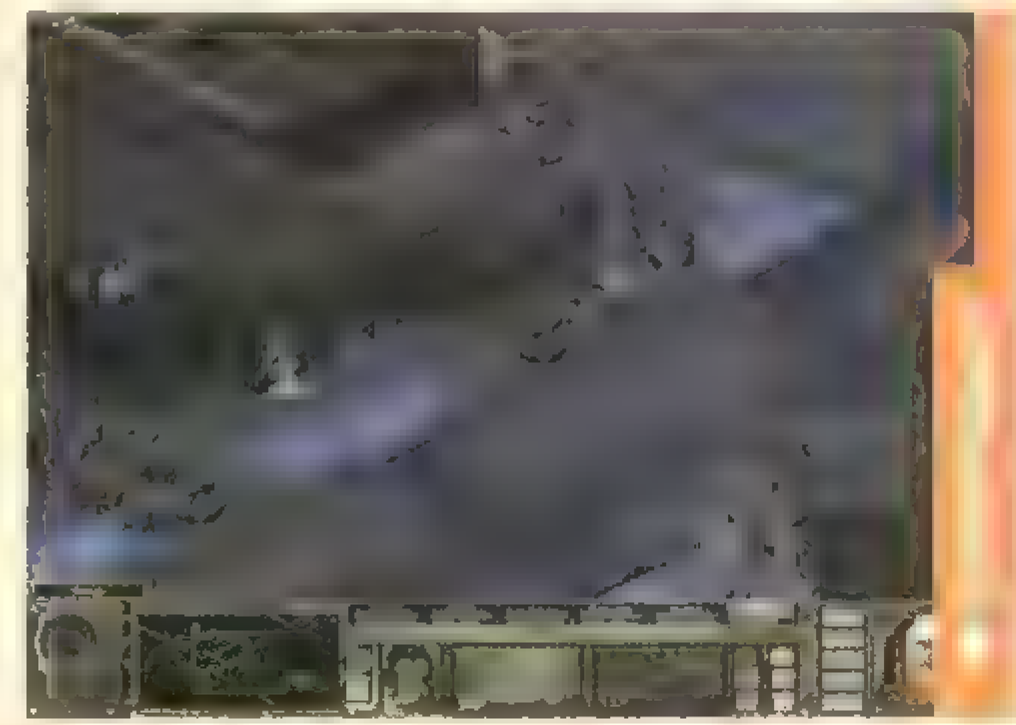




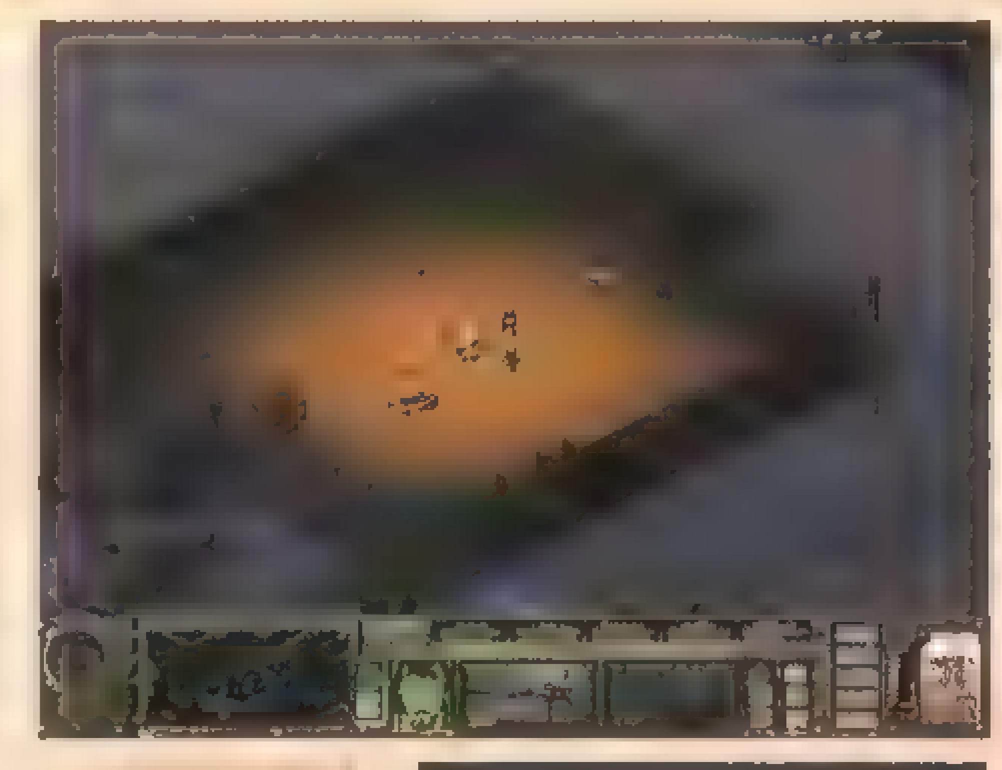
高台上的變種人一個拿M2，一個拿火箭筒，所以一定要一次兩個一起搞定，讓隊員分成兩隊潛行到他們後面(可以暫時把盔甲脫下來增加潛行值)，用最強力的武器一起掃射或扔炸彈，在最短的時間內把他們兩個一起幹掉，再進入與食屍鬼Bishop談話，便完成了一個任務。派一名隊員來到B處的機棚，可以在裡面的兩個書架找到Tommy Gun和急救包

與　　談話





接下來的目標是C處的建築物，先狙擊掉外面的四個守衛，然後衝進去偷襲屋內的變種人，這裡面有書架可以搜尋。繼續往2處的房舍進軍，裡面會有變種人的指揮官坐鎮，利用該建築物牆上可以在遠處順利的把第一個指揮官狙擊掉，再狙擊幾次讓屋內的另外榴彈兵趴到少包後，就可以直接衝進去殺掉他們了。這個屋子有一個櫃子可以打開。



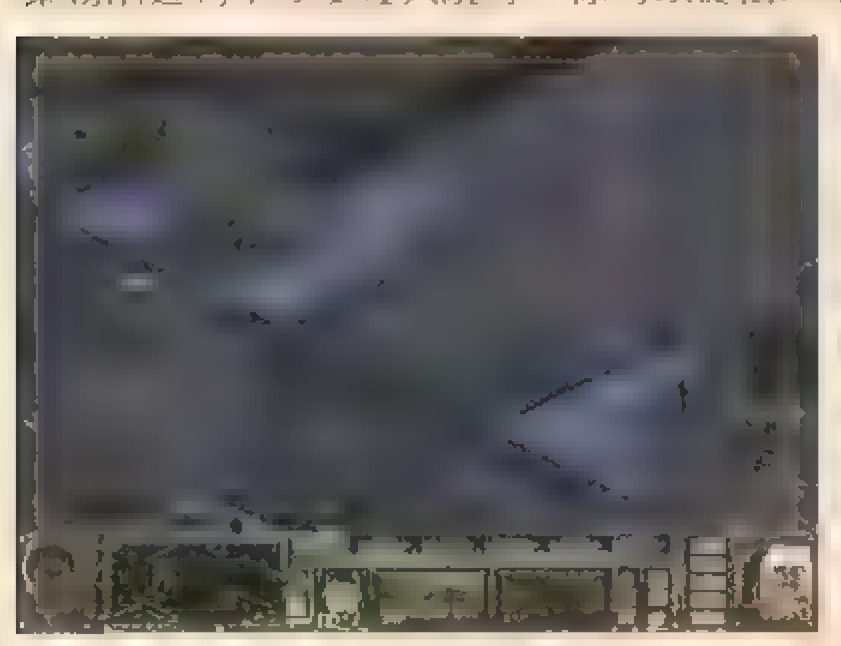
3處的屋內有一個指揮官與兩個手持機槍的變種人聚在火堆旁，你只能在左下方



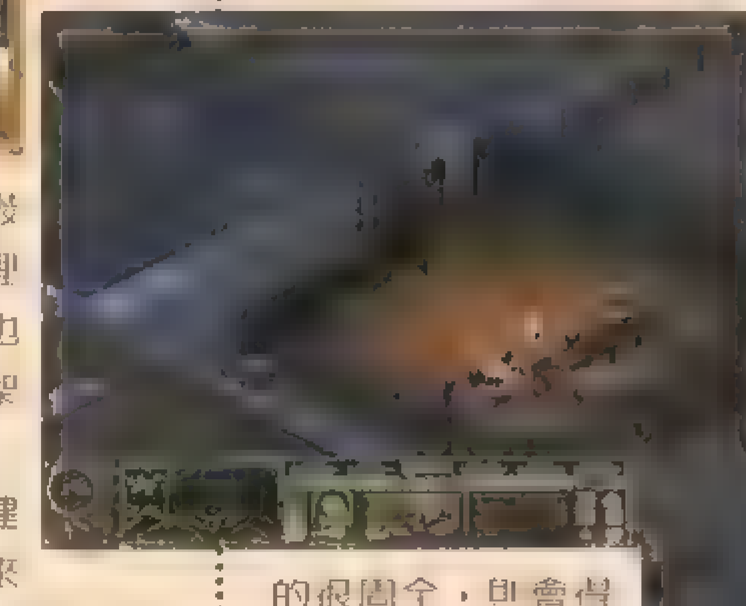
的輻射箱後方從門口用狙擊槍各個擊破，最後一個狙擊不到的就衝進去衝殺，這間屋子裡面會有兩個書架與一個冰箱，在冰箱旁邊有也槍枝彈藥可以撿拾。右下方的屋子則有一個架子可以搜尋。

接下來的目標是D棟建築的攻堅，這個建築物附近有不少變種人駐守，你可以從窗戶來狙擊裡面的變種人，地上則有兩具食屍鬼可以撿骨，該棟左上方建築物也有一具食屍鬼的屍體。最後的目標是4處的變種人司令，這裡完全沒有技巧可言，只能用狙擊槍跟屋裡屋外的變種人對耗，等到耗光他的彈藥後他會直接衝過來，到時再換成掃射一起擊殺之，而裡面包含司令的一個變種人更難打，筆者是把所有隊員的衣服脫下來，一個個緩行進入，一口氣轟掉一人才完成目標。這裡面會有一個木箱可以打開。





E處附近的一個屋子有些變種人、三個木箱和一本科學書，你可以決定是否要清掉他們帶回那本書。最後，到1處的教堂找Bishop，假如死掉的食屍鬼很多，你雖然也能取得核子炸彈會被責備，但假如你保護的很周全，則會得到應有的稱讚。





後勤補給

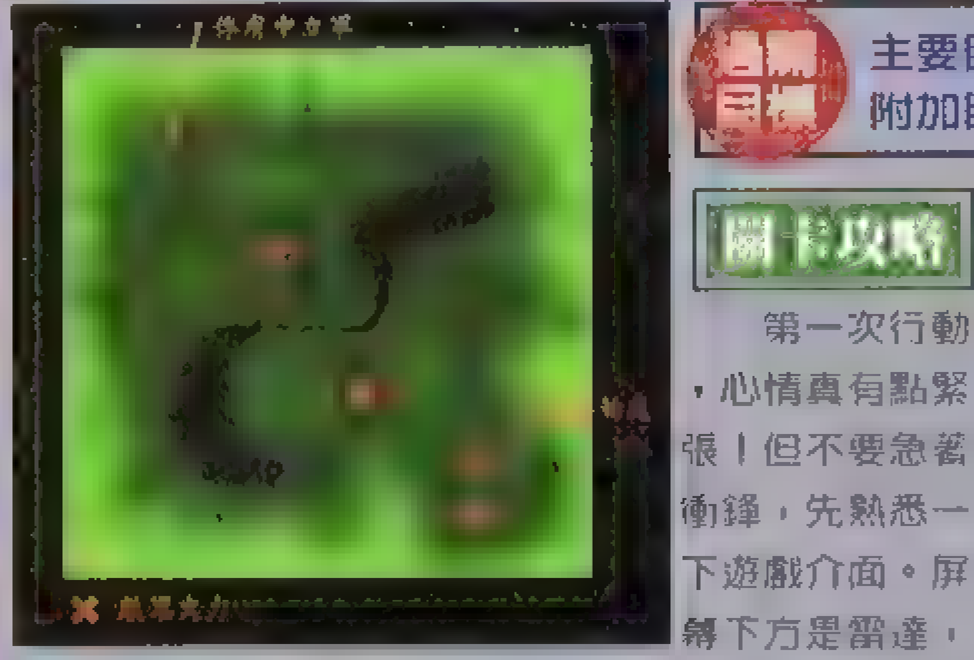
基地裡會有另一把強化重機槍，也會開始提供一些火焰噴[illegible]。此外一個剛剛運送核彈過來的食屍鬼Hazmat可以賭博或販賣物品。





各位讀者在玩過無數款本土、美國或日本遊戲之後，
來款不一樣的口味試試如何？
『鐵血悍將』是一款俄羅斯公司所研發製作的戰略模擬遊戲，
類型有點接近『機甲爭霸戰』系列，
但是其內涵卻有其獨特之處，
更呈現在不同環境之下所孕育出的新奇感受。
由於戰略遊戲的本質千變萬化，
並無一定的攻略途徑可尋。
因此筆者僅就各關的大致攻略路線略加介紹，
供各位讀者予以參考。

困難度 ★ MISSION 1-1 到達 The Arrival





主要目標－俘虜中立軍
附加目標－摧毀所有敵軍機甲

關卡攻略

第一次行動，心情真有點緊張！但不要急著衝鋒，先熟悉一下遊戲介面。屏幕下方是雷達，你所操作的hero只有250公尺的雷達可視範圍（以自己所在位置為中心）。敵方顯示為紅色，可以通過E鍵鎖定單一敵方目標；同盟顯示為藍色，可以通過F鍵鎖定。

右上角是機甲的武器系統，數字代表各型武器的殘餘彈數，溫度則表示該型武器是否過熱；當熱度到達紅色階段，武器系統則無法射擊，必須使用自然散熱。注意：若使用R開啓機甲自動修復功能，武器系統的散熱會變得非常緩慢，所以若要開啓自動修復復功能前，最好確定周圍並沒有敵軍的武力。

畫面右下角的屏幕是顯示機甲的狀態，綠色表示正常，紅色則表示該部分機能已嚴重受損，左下角的屏幕則表示目前鎖定目標的狀態。



▲不堪一擊的敵軍Tiny級機甲

準備好了嗎？開動你的機甲往西北方移動，在渡河前會遭遇一部Tiny級的敵方機甲，甭擔心，Tiny級無法對你的機甲造成多大威脅。輕鬆解決後，先在橋上用狙擊視野射殺空中的Tiny級機甲，若機體有損傷，則可按R鍵開啓自動修復系統，待修復後再全力對付剩下的Small級機甲；由於一對一，small級的機甲不會太難解決。

待擊破後繼續往西北方移動，即可找到中立的Small warbot，將目標鎖定，按下Enter鍵俘虜它，即可過關。

困難度 ★★★ MISSION 1-2 由側翼包圍 Outflank Maneuver







主要目標－1.佔領敵方軍營
2.佔領敵方工廠
3.佔領敵方發電廠
附加目標－摧毀所有敵軍機甲

關卡攻略

這個關卡是筆者認為在初期關卡中最難完成的關卡之一，過關的訣竅是在還沒熟悉敵方軍營的主炮威力與射擊的節奏時，養成多多存檔的習慣！這一關開始，玩家可選擇要從地圖東面突破炮塔火力佔領發電廠，或是往北方先佔領軍營；無論選擇往哪個方向突進，都將面對敵軍猛烈的炮火，尤其是東面的兩隻炮塔，要成功通過簡直是不可能的任務！在全兵為上的考慮下，只好選擇先進攻北方的軍營。

敵方軍營最難纏的，就是軍營的火炮塔，只要一發即可穿透我軍的能量防護盾，第二發便穿透機甲內部！而且因為軍營有防護罩，又不能使用遠距離狙擊破壞軍營，只好採取Z字形移動的方式閃避炮火；待突入防護罩內，再擊破軍營的砲台。切記！我方的機甲一定要不斷採取不規則移動，否則炮塔很快就會算出前置量，命中我方機甲。成功擊破軍營炮塔後，即可突入佔領軍營控制室。

佔領軍營後，先利用軍營補給彈藥並修復裝甲，之後可配合軍營的防護優勢，清除週邊殘餘的敵方機甲。接著往東邊移動，先俘虜中立軍，到時在佔領南方工廠與發電廠時能便得到協助；佔領工廠與發電廠可使用僚機選單命令僚機佔領，在此並沒有太多的敵軍機甲，輕鬆佔領後即可過關。

▲佔領工廠後您可選擇製造機甲，當然，不製造亦可過關



困難度 ★★

MISSION 1-3 ● 不穩定的平衡 Unstable Equilibrium

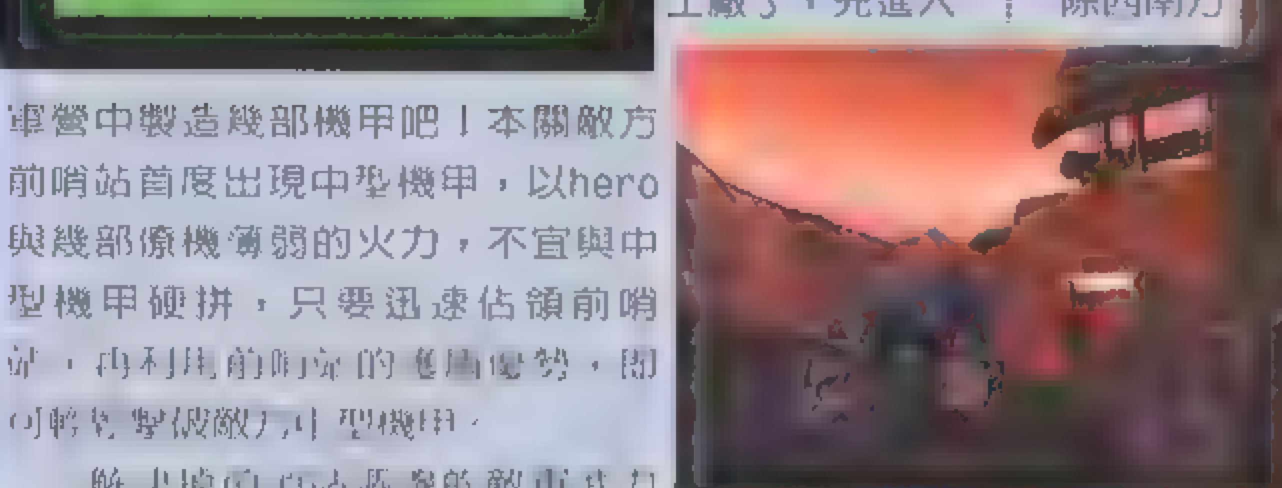


主要目標－1.佔領敵方軍營
　　　　　2.佔領並開啓心靈傳送裝置
附加目標－1.摧毀所有敵軍機甲
　　　　　2.佔領或摧毀敵軍基地

關卡攻略

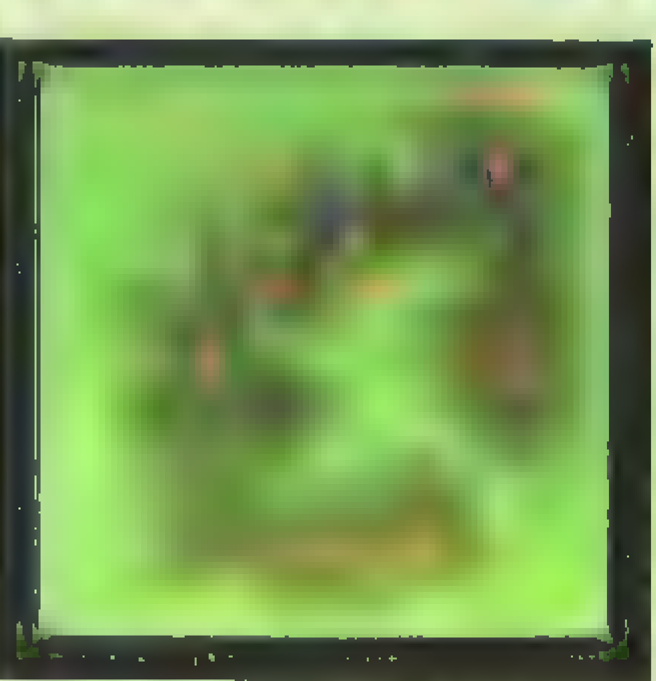
總算擁有屬於自己的軍營與工廠了，先進入軍營中製造幾部機甲吧！本關敵方前哨站首度出現中型機甲，以hero與幾部僚機薄弱的火力，不宜與中型機甲硬拼，只要迅速佔領前哨站，再利用前哨站的護盾優勢，即可輕鬆擊破敵方中型機甲。

解決掉前哨站周邊的敵軍武力後，往東南方推進，如果懶得控制hero的話，亦可命令僚機進行對敵方基地的佔領，hero則在旁提供火力支援；待清除西南方敵軍、破壞心靈傳送裝置上方的天線後，將hero移動至心靈裝置旁的地下室即可完成任務

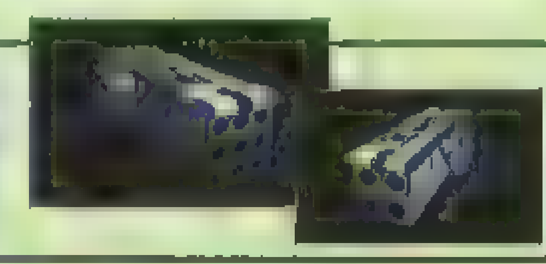


困難度 ★★

MISSION 2-1 ● 鋼鐵怪獸 The Iron Monster



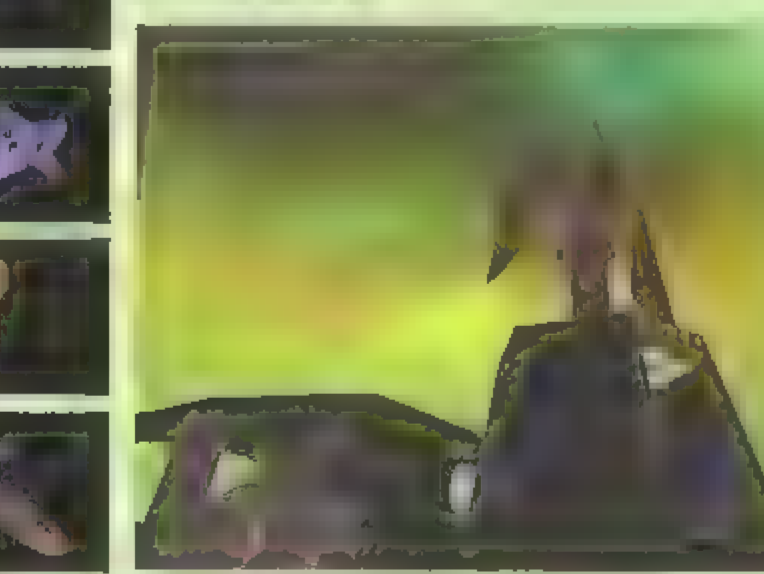
主要目標－1.佔領敵方前哨站
　　　　　2.佔領敵方發電廠
附加目標－摧毀敵軍大型機甲



關卡攻略

本關與1-3相同，因為hero與幾部僚機的火力仍不足以與敵方大型機甲硬拼，得先迅速佔領前哨站，再利用前哨站的護盾優勢，即可輕鬆擊破敵方大型機甲；欲擊破大型機甲，可先朝大型機甲的武器系統射擊，只要敵方喪失武器系統，縱使有再厚的裝甲也可輕鬆解決！只要破壞了敵方的大型機甲，這個關卡殘餘的敵軍之火力將不足以威脅我軍部隊！輕鬆地往東面推進吧..佔領方電廠後，即可完成任務～very easy！



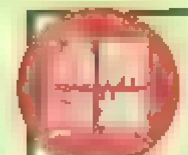




▲所謂的建物護盾優勢，就是攻擊方火力遭護盾阻擋，防禦方則不會

MISSION 2-2 ● 十字路口 Ballen's Crossing

困難度 ★

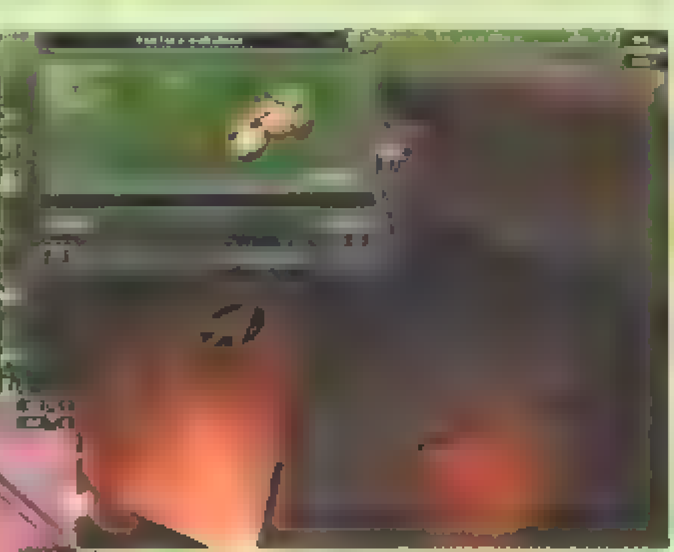




主要目標－將hero移動至Marker處
附加目標－摧毀敵軍機甲

關卡攻略

操控你的hero與偵察機向北方移動，北方偏西處會有[illegible]敵方的機甲，使用狙擊視野，在敵人未發現前即可將[illegible]部敵方機甲輕易擊破；接著往東邊移動，會發現中立的大型指揮車，佔領後，我方將擁有[illegible]部Large級的機甲；大型指揮車雖然只搭載兩挺共四發的LWML2M飛彈，但此型飛彈威力[illegible]，在遠距離[illegible]發就可鎖定並擊破敵軍大型機[illegible]，再用指揮車的火力攻下山頭的大型炮後，指揮上空的大型飛空艇搭載hero至Market處，即可過關



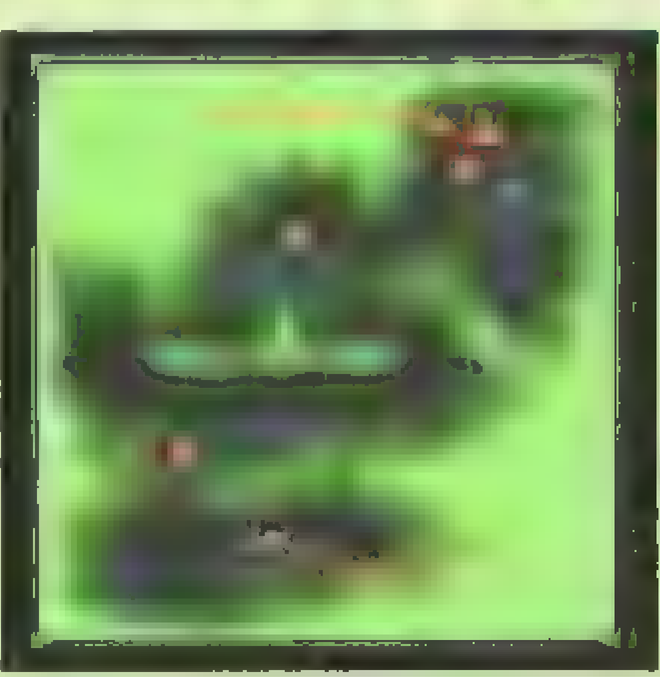


▲首度出現火力強大的大型指揮車

▲Hero[illegible]

MISSION 2-3 ● 失落的鑰匙 The Lost Key

困難度 ★★★





主要目標－俘虜隱藏於敵方建築物中的機甲
附加目標－1.摧毀敵軍機甲
　　　　　2.佔領或摧毀敵軍的建築物



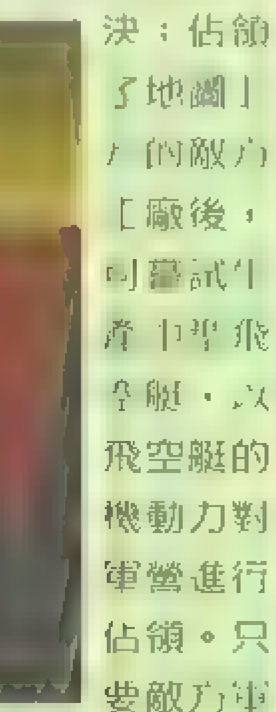
關卡攻略

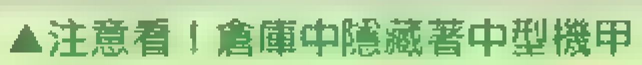
此關一開始[illegible]可利用[illegible]敵[illegible]來[illegible]small級的飛空艇，但small級的飛空艇裝甲太薄弱，並不建議生產，若是抵擋得住敵軍炮火，可考慮將小型工廠升級成為中型工廠，利用中型工廠生產M-32型裝甲車，對此關的攻略會較有幫助。生產一部M-32型裝甲車後，即可由hero領隊往北方前進，途中會遭遇敵方零星的炮火，但靠M-32的火力皆可輕易解決；佔領了地圖[illegible]方的敵方工廠後，可嘗試生產中型飛空艇，以飛空艇的機動力對軍營進行佔領。只要敵方軍營得手後，敵方就沒有值得懼怕的火力了，直接操縱Hero進入東北方的倉庫俘虜隱藏於倉庫內的機甲，即可完成任務。



▲中型飛空艇正由上方準備快速佔領軍營







▲注意看！倉庫中隱藏著中型機甲

困難度 ★★★★

MISSION 2-4 失落的碉堡 The Lost Bastion



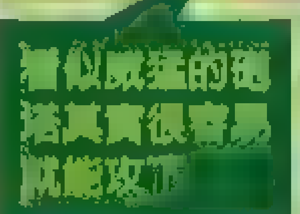
過關目標

主要目標－1.佔領所有敵軍發電廠
2.佔領並開啓心靈傳送裝置

關卡攻略

相信經過前面那些關卡，技術較差的玩家已經養成經常存檔的好習慣了吧！此關再度考驗著玩家使用『賽夫神』與『羅德神』的能力，並且只有一句話能形容這個任務，那就是「以寡擊眾」！

開始我方只有一部Hero與兩部中型裝甲車，敵方卻有十部以上的中型機甲與眾多的基地，但只要運用技巧，此關依舊不難攻略，所以拿出勇氣，往西北敵方的車營進軍吧！欲佔領敵方車營，依舊採用Z字型移動的技巧，直接深入車營內部的控制室，即可取得車營的防禦優勢，以解決車營周邊的敵軍部隊。待清除週邊敵軍部隊後，別忘了整補彈藥與修復裝甲，往東北面出發。



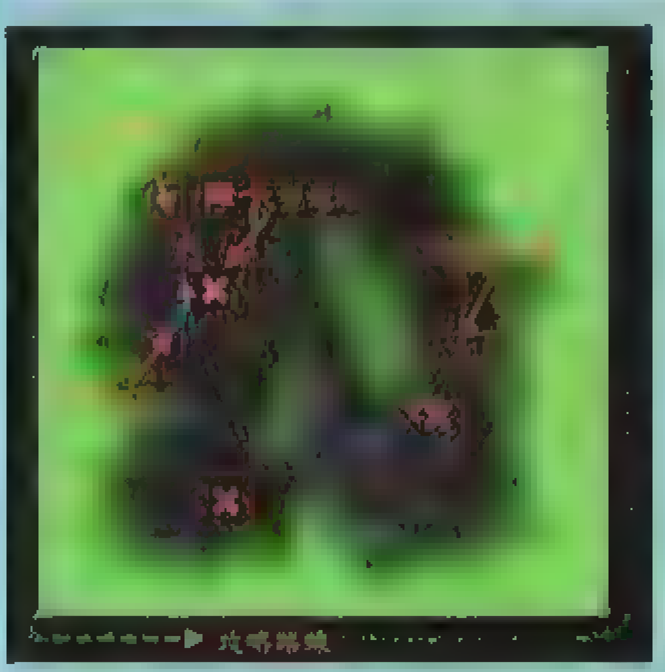
輕鬆佔領前哨站與炮塔後，同樣進行裝備整補，因為東方將出現十部以上的敵方機甲，不論您有多高超的操控與射擊技巧，這都將是辛苦的一戰，想要突破守備，可命令僚機攻擊敵軍，以求牽制敵軍（不過大概牽制不了多久）；這時直接操控Hero全速前往西南方的發電廠，並利用發電廠能修復裝甲的優勢解決掉敵軍。若是清除了週邊的敵軍，那恭喜你！此次的任務最困難的地方就算是突破了



喘口氣，駕駛Hero通過吊橋，佔領上方的發電廠後往東南移動，會遭遇到敵方殘存的最後武力～一座搭載雙門JL152mmMC型炮塔，同樣以Z字型移動佔領炮塔控制室，再破壞西面的心靈傳送裝置，進入裝置旁的地下室即可完成任務。

困難度 ★

MISSION 3-1 銀色之眼 The Silver EyeThe Lost Bastion



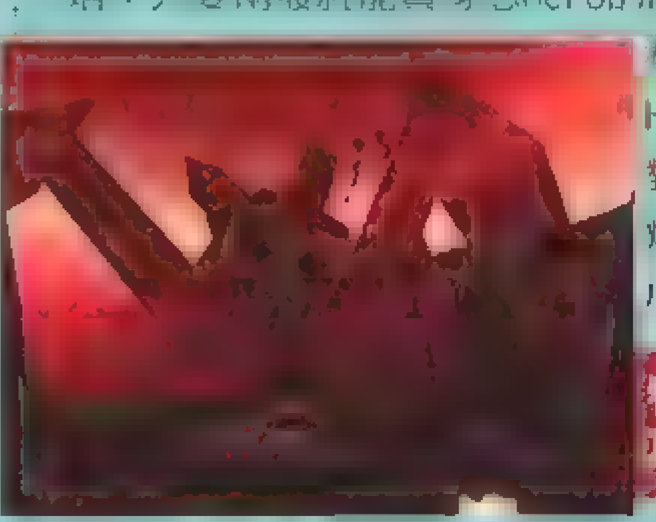


主要目標－1.佔領所有敵軍研究中心
2.佔領或摧毀敵方所有基地

關卡攻略

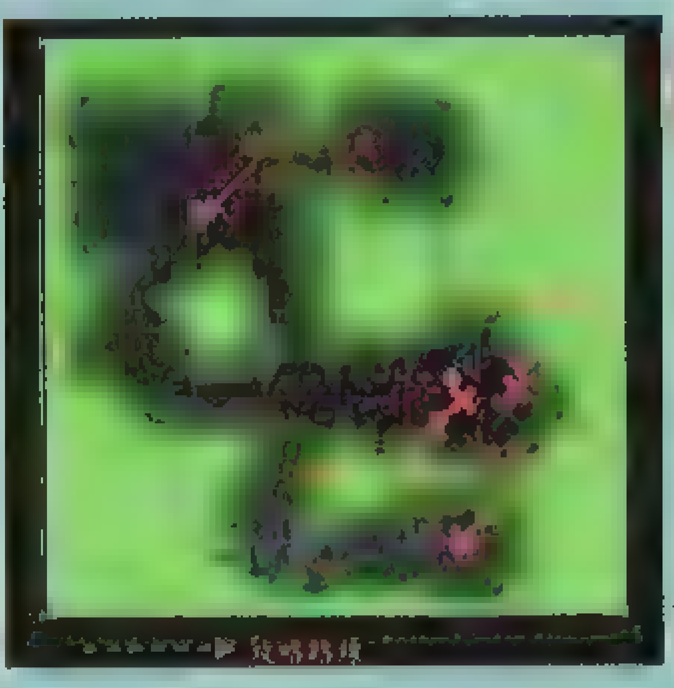
任務一開始[illegible]巨大而無用的異形蟲，只要在遠距離狙擊就能輕易解決。此關玩家可選擇大費周章的佔領敵方所有基地，或是直搗敵軍科技中心。解決大而無用的異形蟲後，不需理會途中的中型級敵方裝甲，將你的Hero馬力全開直奔敵軍工廠，佔領敵軍工廠後，再利用工廠的護盾優勢將敵方機甲各個擊破。

唯一需注意的是，研究中心旁會有一部大型炮塔，只要兩發就能貫穿您Hero的護甲，但只要同樣的利用工廠護盾，將Hero躲在護盾範圍內對付大型砲塔，擊破炮塔後，佔領科技中心即可達成任務。



困難度 ★★★

MISSION 3-2 ● 護航 Convoy



過關目標

主要目標－1.佔領所有發電廠

2.俘虜中立的大型機甲

3.帶領被俘虜的機甲製傳送點

附加目標－摧毀所有敵軍機甲

關卡攻略

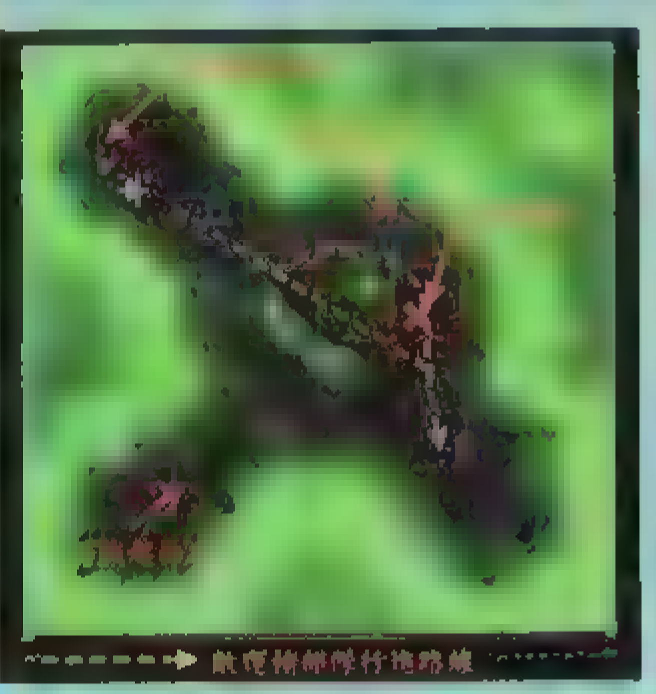
在這個關卡，總算首次能使用建築車建築研究中心了，任務一開始先佔領位於基地東面的礦場，由於這個礦場只有一部中型的敵軍機甲防守，所以輕而易舉就能拿下。攻下礦場後回到軍營，命令建築車在合適的地點建造研究中心，之後就能研發各種科技了，但科技研發在本關並不是必要的，重要的在任務簡報中有提到，有一部可能為重型的機甲在敵區的某地，需要你去俘虜它，並將它帶至地圖東南方的傳送點。帶著您的僚機往東南方出發吧！

在敵人的礦場附近，會有四部以上的中型機甲防衛，Hero還是直接以犧牲僚機以求佔領基地的戰術，利用基地的護盾解除敵眾我寡的窘境。清除敵軍礦場附近後，可在工廠的後方找到任務的目標－大型機甲，帶領著大型機甲到東南方的傳送點，即可完成任務。注意大型機甲並沒有火力系統，途中經過敵方炮塔時，記得使用Hero先行佔領。


▲正在修復中的大型機甲，比Hero大多了吧！

困難度 ★★★★★

MISSION 3-3 ● 攔截 Interception

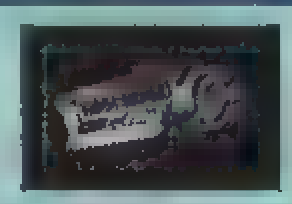


過關目標

主要目標－1.攔截並摧毀敵軍的運輸部隊

2.俘虜運輸機甲

附加目標－摧毀所有敵軍機甲



關卡攻略

本關的重點是攔截敵軍的運輸部隊，難度相當高，一方面要和時間賽跑，一方面又要和敵人的大軍作戰，您得兩方都好好兼顧，或是請出賽夫大神與羅德大神幫忙吧！

任務一開始，請迅速指揮您薄弱的三部僚機往東北方移動，最好在敵軍運輸護衛部隊到達前佔領前哨站，接下來就準備面對敵軍的強大火力吧！果不其然，雷達於西方出現大量的紅點，數量十分驚人的運輸部隊到達了由於敵我兵力大概是4：1，就算我軍有佔領前哨站的優勢也難以抵擋，要解決敵軍的運輸機甲，只能靠高超的射擊跟閃躲技巧。假使您僥倖存活下來並擊破了敵軍兩部運輸機甲，往西北方移動，俘虜敵軍殘餘的最後一部運輸機甲即可達成任務。




▲裝甲超厚的敵運輸部隊正受到攻擊

Ps 你亦可嘗試攻佔下敵軍的砲塔來協助防守，但別寄望光靠那兩門L152mmMC型砲塔能扭轉戰局。

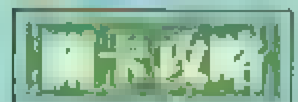
困難度 ★★ MISSION 3-4 ○ 濃霧之島 Foggy Island





主要目標～1.佔領發電廠
2.佔領並啟動心靈傳送裝置

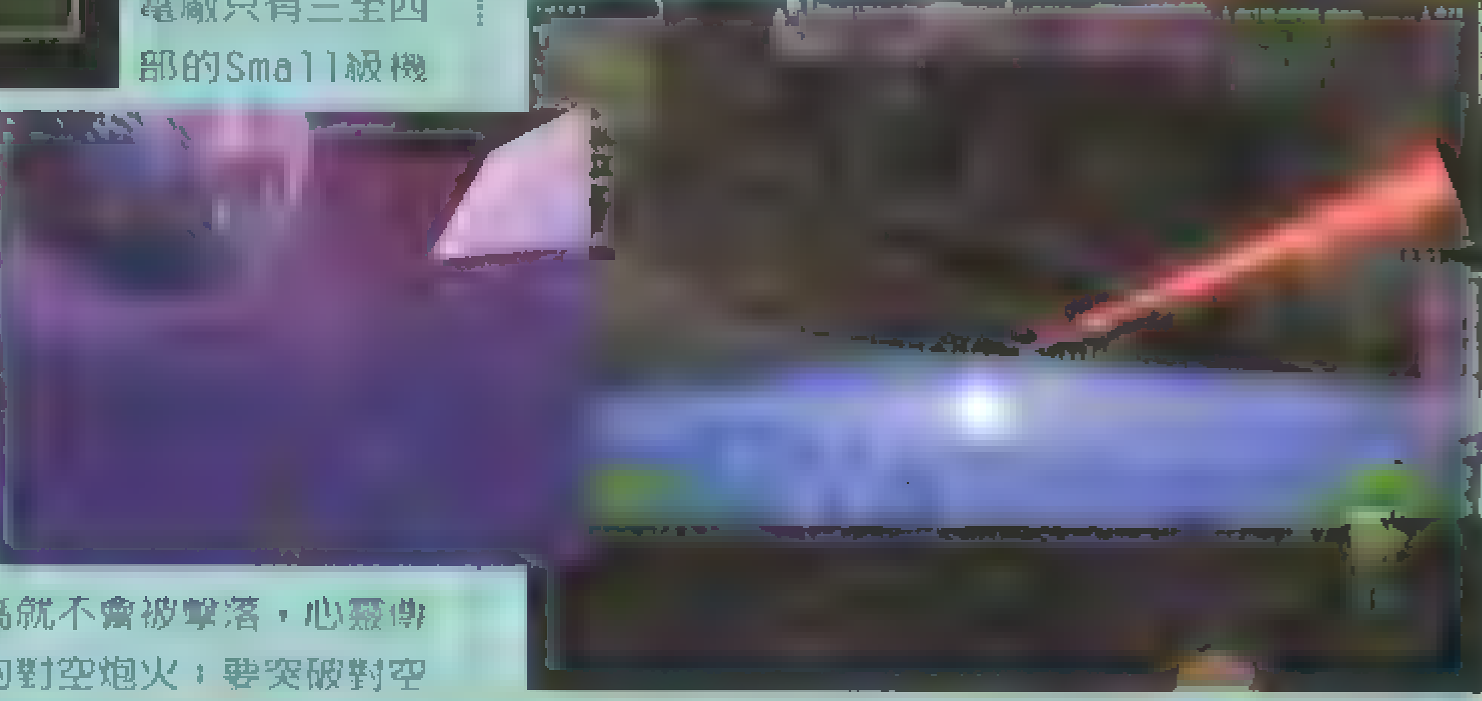




跟上一個任務比起來，這個任務簡直算小兒科的，東面的發電廠只有三至四部的Small級機甲防守，以玩家到此處的實力，操縱Hero解決四部small級機甲根本不成問題。

佔領發電廠後，東南面可俘虜一部大型飛空艇，可[illegible]小島佔領南面的心靈傳送裝置，但可別以為飛空艇飛得高就不會被擊落，心靈傳送裝置周圍可是充斥著敵軍的對空炮火，要突破對空炮火，最好是將飛空艇低飛，利用心靈傳送裝置的東面山脈掩護，再一舉突進佔領，佔領後進入傳送裝置旁的地下室即可達成任務。So Easy!!





困難度 ★★★★ MISSION 4-1 ○ 猛獸的力量 Brute Force





主要目標－摧毀敵方所有機甲

基本上此關並不複雜，但要有一定水準的操控技巧，才能達成任務。

開始Hero會與兩部敵軍Tiny級的裝甲，但Tiny級裝甲並非太具威脅，輕鬆解決Tiny後，地圖中會出現敵方成群火力強的大型裝甲，摧毀這部機器人，才是本任務的重頭戲。



您可先繞過敵人的攻擊範圍，先俘虜東北面的[illegible]人型裝甲及西北面的中型飛空艇，再以二打一的方式擊破敵[illegible]達成任務，但[illegible]不要輕易[illegible]大的大型機甲，因[illegible]以摧毀敵軍的[illegible]。

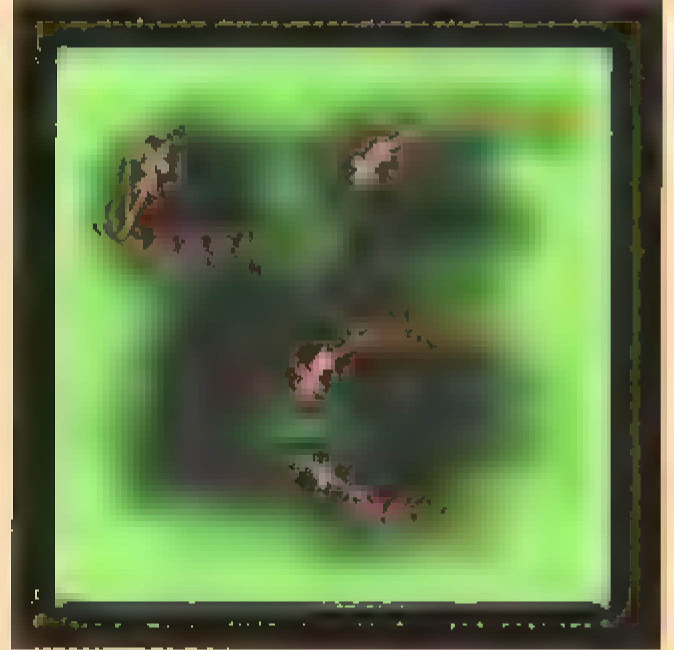


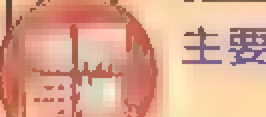
Ps1 小技巧～大型裝甲由於實在太「大型」，只要將Hero移動到它腳下，它就無法擊中Hero

Ps2 若不小心我方大型機甲掛了，使用Hero不斷射擊敵裝甲的足部，或許能擊毀它。

MISSION 4-2 ○ 死亡的城市 The dead city

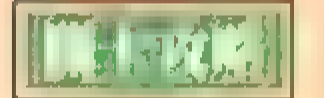
困難度 ★★★★





主要目標－1.佔領研究中心
2.佔領所有發電廠
3.尋找並開啟心靈傳送裝置





關卡攻略：開始，我軍就擁有基本的建築物，只要命令建築車建造倉庫，再使用小型飛空艇快速佔領西北方的研究中心，就能開發並建造出大量的機甲，如果一直龜縮在家的話，敵軍也不會大舉進攻，所以不用擔心，有耐心的話，等厚植軍力後再往北面全軍出動吧！

大軍往北面進攻前得先攻下敵人的砲塔，但攻下炮塔後，最好是在第一時間內取得敵軍的發電廠，因為附近有為數眾多的敵軍機甲，若是不馬上切斷它們的維修補給，在炮塔週邊的這場仗會打得非常辛苦。成功取得發電廠後，我軍即擁有了維修優勢，利用此優勢往西邊全速前進，找到mark後迅速折返至心靈傳送裝置處，即可完成任務。





▲飛空艇正飛越工廠

小技巧～將hero放置在發電廠上方戰鬥，除非發電廠被敵軍佔領，否則Hero將處於無敵狀態。

MISSION 5-1 ○ 最後的大門 The Last gate

困難度 ★★★★★





主要目標－1.佔領發電廠
2.尋找並開啟心靈傳送裝置

關卡攻略：進行這個任務前，先確認一下幸運之神是不是站在你這邊吧！為什麼呢？因為這個任務您只有一部Small hero，而敵軍卻擁有四部以上的大型機甲和八部以上的中小型機甲。什麼？不知道大型機甲可怕嗎？讓筆者解釋給你聽，所謂大型機甲，就是三發能擊破您的Small hero，而你的Small hero就算火力全開對它齊射五分鐘，它依然能繼續戰鬥的恐怖機器．．．

怎麼？害怕了嗎？向賽夫(save)大神祈禱後，發動你的引擎，以佔領北方發電廠為目標吧！假使您真的僥倖佔領了發電廠，請別忘記再向賽夫大神祈禱一次，站上發電廠的上方，勇敢地和敵軍的大型機甲對決吧！雖然發電廠能不斷修理您的Small hero，但需注意，只要有三部以上的大型機甲對你齊射，你也只能向羅德(load)大神祈禱接受被秒殺的命運！

將大型機甲各個擊破後往西南方出發，傳送裝置處應該只剩小型的機甲守衛，應該不難攻略；找到傳送裝置後進入即達成任務，very hard！達成任務後喘口氣，選一下The Epilogue的選項，看看結局畫面吧！



▲三部Large機甲齊射的話，是可以將Hero秒殺的


今年暑假 最強新作 神威登場



小魚兒和花無缺
勝誰敗
生死決鬥
由你決定
新絕代雙驕貳
The Twin Heroes 2
299
內容特點：
內附加強版光碟：
新增18條支線劇情
新增3種遊戲結局
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.LTD.
台北縣中和市建八路2號17F之8
(02)8226-9989
www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw
軟體世界



楚留香
我踏月色而來
新傳
楚留香…
傾迷粉絲的飄逸盜帥
盜帥夜留香，
銷魂不知在何方？
爲情、爲義、爲了好奇心挺身而出的香帥，
以他聰穎的頭腦如何解決謎樣的事件，
英挺瀟脫的外表，誰是他的最愛？
2001年暑假讓香帥帶領您進入不一樣的武林世界


胡鐵花…
嗜酒如命的豪邁醉貓
蘇蓉蓉…
慧黠溫柔的易容高手
李紅袖…
過目不忘的武林智囊
宋甜兒…
甜美俏皮的女中易牙
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市建八路2號17F之8
服務電話 (02)8226-9988
我們的網址：www.uj.com.tw
E-mail：service@uj.com.tw
軟體世界


二十一世紀初最令人感動的遊戲
個性鮮明的角色，編織出壯大的英雄史詩，
立體的戰術思維、組合多變的職業性能
超時空英雄傳說
狂神降世
PRESENCE



超華麗的戰鬥畫面、金光強強滾!!
簡單方便的操作流程，一目了然!!
實力堅強的戰鬥夥伴，生死與共!!
敬請密切注意與期待～將給您意想不到的驚奇！
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD
台北縣中和市建八路2號17F之8
(02)8226-9989
www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw
軟體世界

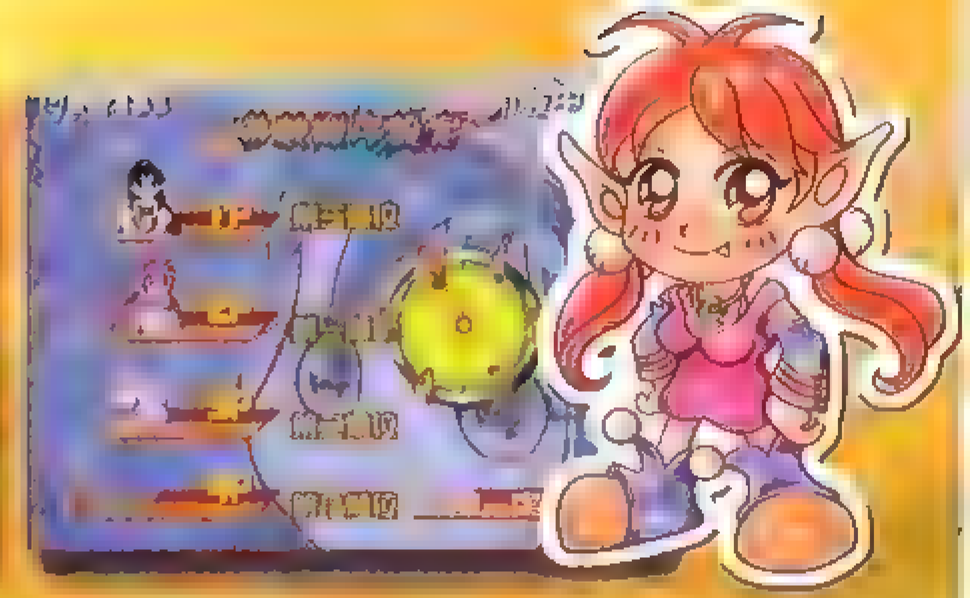


新世紀不可錯過的大富翁！！

邪惡的魔法，正大肆佔領村莊，奴役人類，傳說中的英雄卻還未出現！眼看王城即將陷落究竟預言中的退魔勝者是誰？就等你摩拳擦掌拯救世界！！







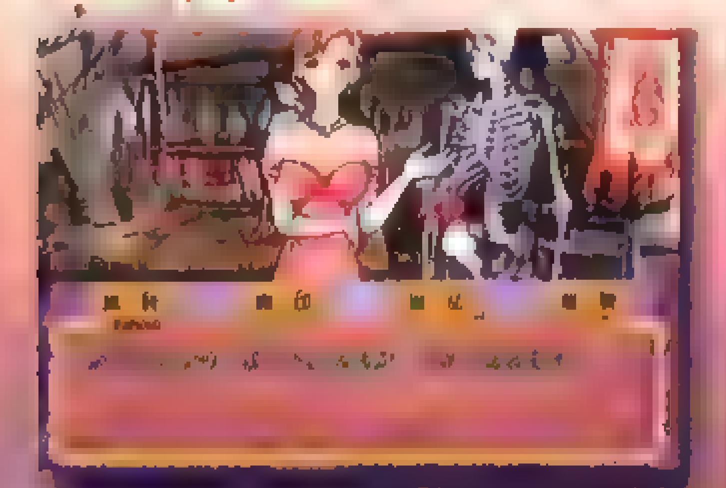
火力超強的殺敵手段！！

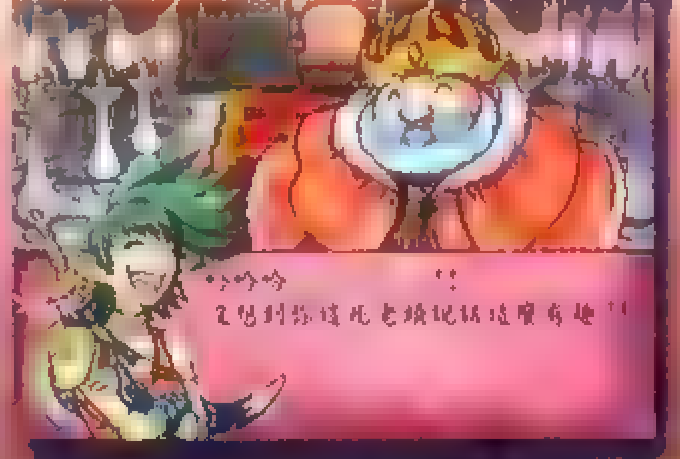


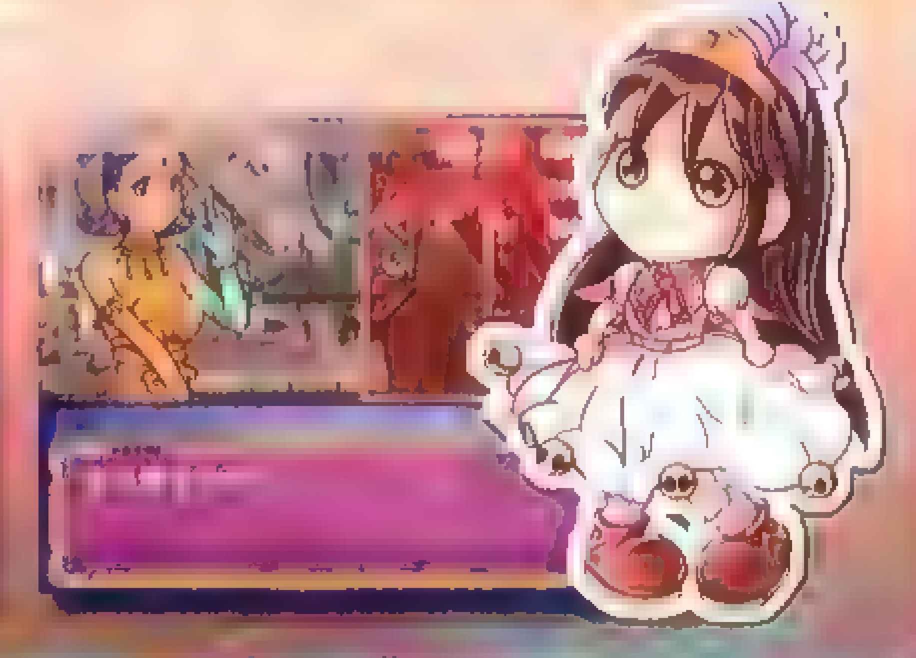




搞笑逗趣的對話！！







精緻的畫面場景！！





預定暑假上市!!將給你意想不到的驚奇！















神秘之旅
SCHIZM
7月
天衣無縫的完美故事結構
力邀曾經獲得澳洲科學科幻小說獎項的作家
「Terry Dowling」所共同設計
「神秘之旅」是一款一流的驚悚冒險遊戲
在嘆為觀止的無限空間裡，你如何想像這世界
即將發生一連串充滿著神秘與陰謀的事件
逼真的船艦、漂浮的城市、迷人的神秘事物，令人好奇讚嘆
驚人的高精細視覺感受，百分之百的感官刺激！
清晰的環繞音效呈現全360度的即時音效狀況，猶如身歷其境
會宇多媒體




魔法多變的另類歷史戰役



全省網咖
區域賽
即將於暑假登場！
你還不趕快練功？！

松網

高句麗

百濟

新羅

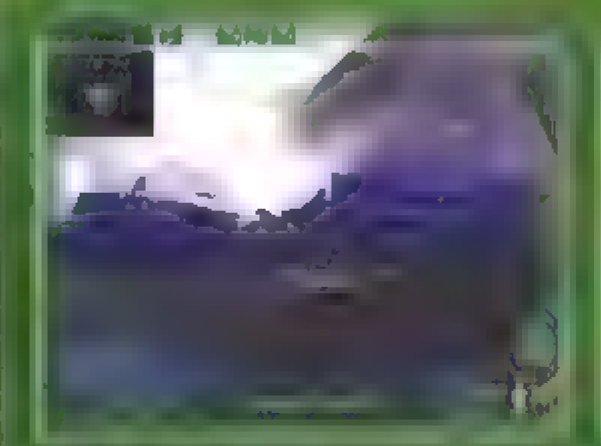


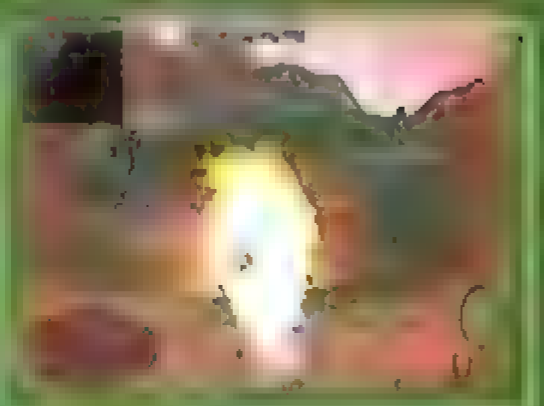

惡水 HOSTILE

以動作射擊以及即時戰略為遊戲特性
所完成的震撼大作—惡水，
絕對讓您眼睛一亮！



火力登場！









遊戲同時採即時戰略資源採集與生產功能，
各單位分工合作的模式，讓你的戰具不光是殺敵機器！
擄奪敵方的新科技與新模組，把它帶回部隊母艦分析後，
馬上就可研發出新的單位，不須浪費珍貴的資源！
玩家也可如第一人稱射擊遊戲一般，
駕控戰鬥直昇機、戰車、探礦車等，享受殺戮的快感！
令人相當激賞的3D繪圖引擎與物理引擎，
時間、氣候、及光影變化，都忠實地反應各種不同的場景！

感謝大家踴躍的參與「命名活動」
的得獎幸運者名單出爐!



台南市·蔡惠宇
高雄縣·張依婷
台南縣·陳國鑫
彰化縣·謝穆慶
台中市·陳志欽
彰化縣·蔡瑩蓁
以上的創意玩家們
6月底前將可獲得
"零號特警"遊戲一套!

正宗日式風格的RPG,新奇創意的
遊戲設計,好評上市中!

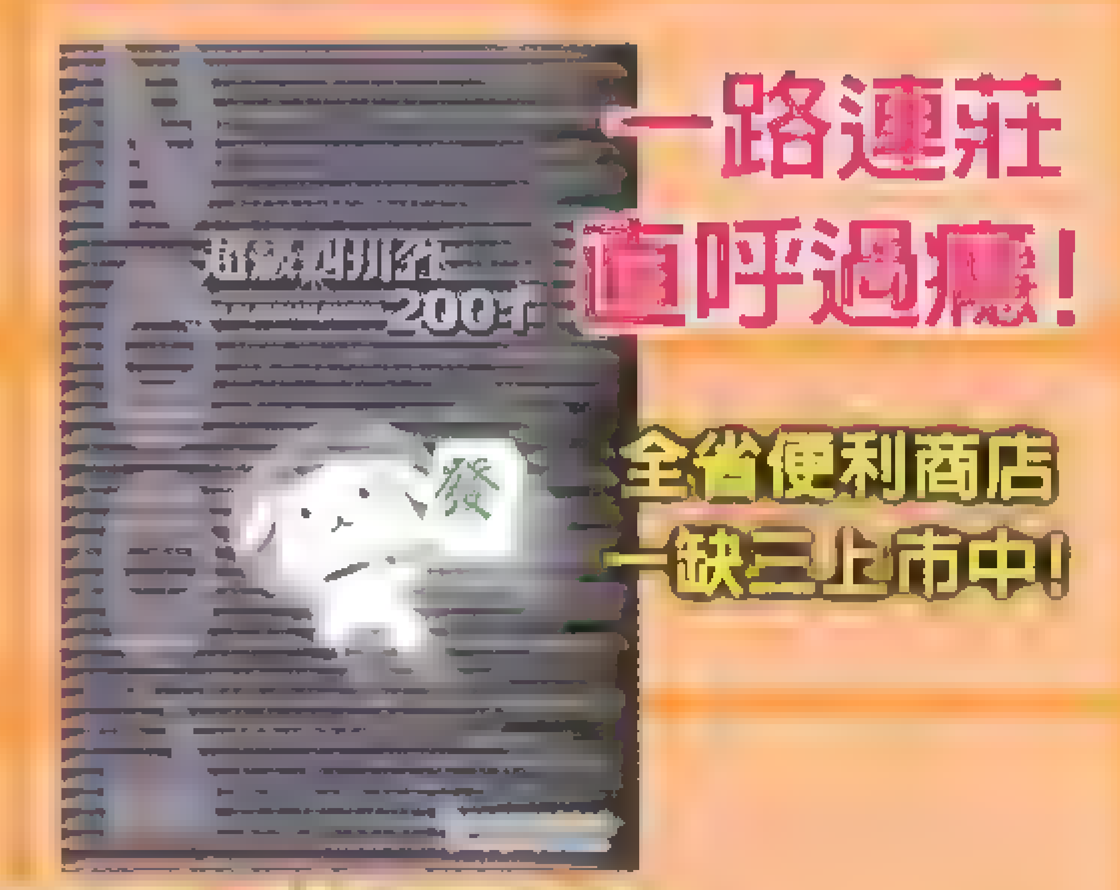


產品初回特點
探索者絕對必備
的探索珍貴日誌
獨家珍藏
限量贈送!



開始熱賣!
活動持續中
還沒參加者趕快
加緊你的腳步

活動內容請參照
各大遊戲網站



一路連莊
直呼過癮!

全省便利商店
一缺三上市中!

21世紀不容許錯過的
強GAME盡在會宇



5月開始狂飆!! 大方送!!

賽車立體化,邀您到追風的好去處!

凡購買本商品立即享受國內超先進最in的飆車樂趣!

內附免費3公里飆車券

由"卡特方程式運動場"熱情提供!!



國內總代理
Smec 會宇多媒體 台北市100南昌路二段222號2樓
Tel:(02)2367-0168 Fax:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw

仙狐奇緣前傳之

水系幻獸 水靈

北河舞兮水漫天

一篇篇奇情變化的遠古神話

一段段超乎想像的幻獸故事

盤古開天、后羿射日、嫦娥奔月，水神共工火神祝融大戰於遺恨之墟

是誰魔化幻獸亂乾坤？

是不可違抗的天命？還是早已注定的宿命？

水靈兒、溫綠、妙思、勝奇，面對比自己更高等級的幻獸，

它們要如何進化成威力無窮的進化型幻獸拯救同伴？

上一次仙狐奇緣讓人墜入人鬼戀情的悠悠情思

這次**仙狐奇緣前傳─水火金雷**要帶領大家進入

神話時代的幻獸世界



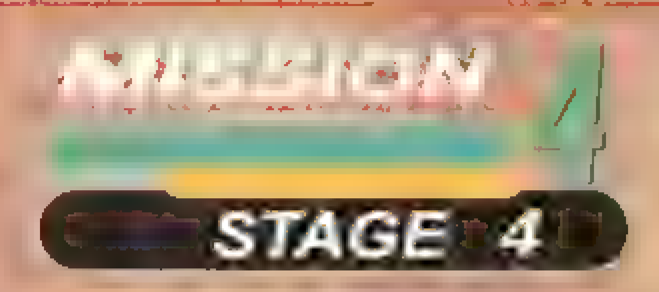
群獸亂世　英雄並立

各戰役攻堅指南

致命武力 THUNDER FORCE 下

過關時數 50

Ⓐ回復錠Ⅰ Ⓑ回復錠Ⅱ Ⓒ免疫投藥Ⅰ Ⓓ免疫投藥Ⅱ Ⓔ蘇生劑 Ⓕ強化激素 Ⓖ固化激素 Ⓗ活化激素 Ⓘ急化激素 Ⓙ輝化激素





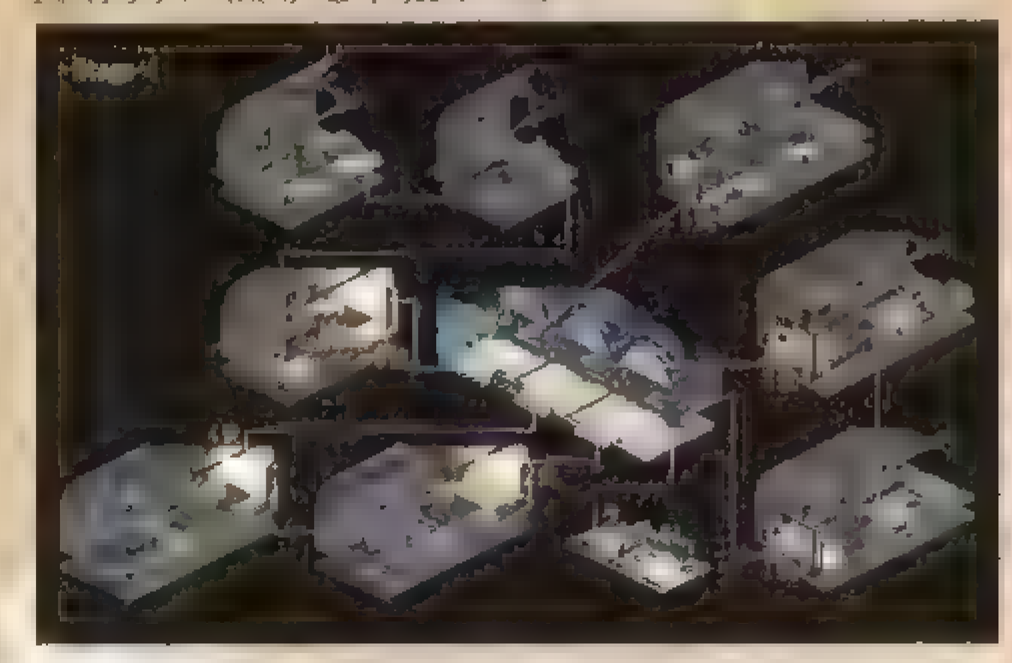


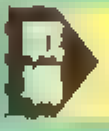
鬼兵小組得集中注意力了，這一次將要執行S級的任務，已除役的I國舊核能動力潛艇丹地號，目前正準備在蘇特拉拆船廠進行解體，但卻遭到主張分離主義的激進派錫克教徒佔領。錫克教徒欲奪取尚裝置在潛艇內的SLBM(潛艇發射彈道飛彈)核彈頭，不巧I國的軍力幾乎全部移往邊境備戰，未料及錫克教徒乘虛而入，在軍力調度不及的情況下，古加拉特省長只得求助於傭兵組織。

根據省長給予的情報顯示，錫克教徒奪取核彈頭的目的，是要逼迫I國承認旁遮普省獨立，而發起這次恐怖行動的首腦馬納克，正是I國議會阿卡爾黨的副主席。另外，據可靠情報指出，馬納克之所以敢大膽入侵I國奪取核彈頭，主要是因他擁有一支謎樣般的傭兵部隊作為武力後盾，這支部隊的能力、特性及背景，我方截至目前仍一無所獲。據說凡是被這支傭兵部隊盯上的目標，從不留下活口，且行蹤飄忽不定，難以捉摸掌控，因此，在奪回核彈頭之餘，更需小心這支埋伏的神秘部隊。

危機小組隊長蒙特將鬼兵小組空降至港口造船塢，他們的隊員雖然人皆埋伏突擊此地，但因對方的大型工作機器人數量驚人，殺傷力又極驚人，再加上大批視死如歸的錫克教徒擁阻，因此死傷慘重。蒙特隊長指出據情報通知，對方由於脅迫無果之故，已於十小時前將核彈頭啟動，而據計時器顯示，眼下只剩四小時二十七分四十二秒的時間。

蒙特隊長的工作是要終止核彈頭的啟動裝置，因不能透露解除密碼，所以隊長必須和鬼兵小組一起行動，或者說，鬼兵小組必須負責保護他的安全，直到尋獲核彈頭為止。儘管死神有百般不情願，但蒙特隊長堅持只能依上級指示行事。



 42  4－01

【[illegible]】 危機小組因蒙特隊長之故，在此任務中可謂無役不與，於每一場戰役都會投入為數不等的隊員從旁支援。他們的實力也不簡單，雖說得保護蒙特隊長，但這傢伙因當官當久了，自保之道極其了得，哪兒有危險他就會遠離哪兒。所以，我方隊員無須分心理會他的死活。至於普通的隊員兵士，就任他們自由發揮吧，反正死了就算了。錫克教徒的實力誠然不弱，但我方也不是好欺負的，頻頻施展攻擊力強的特技，不難在短時間內取勝。

可恨的是，危機小組的隊員眼睛雪亮得很，往往都在敵人瀕臨陣亡之前，搶著射擊最後的一槍，而奪取我方的戰果。因應之道是，我方要確保在同一回合內能殲擊同一名敵人，如此方得保住經驗值。否則，寧可等待危機小組成員將敵人殺得差不多時，反由我方隊員回頭撿取成果。雖然在此任務中都附有倒數計時器，但因時間絕對夠用，因此急不得也。以惡魔的「狙擊」特技對付機器人很管用，保證一擊斃命。

錫克教徒

7	B1	[illegible]	14	39	39	51	0	51	39	6	[illegible]	20

SCORPION	4	64	254	90	4

錫克教徒

7	B1	[illegible]	14	51	39	51	0	39	39	6	[illegible]	20

[illegible]	3	0	315	110	1

工程機器人

2	B2	[illegible]	14	67	28	0	0	11	80	1	[illegible]	1

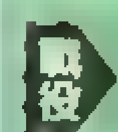
[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

蒙特隊長對[illegible]精英的作戰能力刮目相看，[illegible]，死神則[illegible]，[illegible]，[illegible]配合[illegible]。



[illegible]，[illegible]全佈滿了工程機器人。戰奴眼尖，[illegible]二號船塢入口的機器人[illegible]反擊。死神[illegible]，[illegible]敵人[illegible]，[illegible]付了



 43  4－03

【[illegible]】 船塢的幅員極廣大，即便殺敵容易，但活動其間也是挺累人的。受限於地形，我方可分配人手採兵分二路進擊。對付工程機器人的利器，包括有惡魔的「狙擊」、戰奴的「穿甲彈」和死神的「鎮魂舞」特技，俱都具有一擊斃命的威力。



錫克教徒

11	B3	[illegible]	14	43	13	57	0	57	43	6	[illegible]	20

SCORPION	4	64	254	90	4

錫克教徒

10	B3	[illegible]	14	57	13	57	0	43	43	6	[illegible]	20

[illegible]	3	0	315	110	1

工程機器人

8	B3	[illegible]	14	71	29	0	0	43	65	1	[illegible]	1

[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

戰勝後俘虜了[illegible]名錫克教徒，[illegible]得他猛指核彈藏在隔壁的船塢裡。既[illegible]情報，死神[illegible]放了他一條生路。唯錫克教徒在臨去前猶自言自語，暗指敵人小看了他。接著往左上方進入四號船塢。





戰役 44 攻略 4—04

【戰略】：敵人的實力和數量俱都成長了，開戰初始，我方隊員可保持不動陣式以逸待勞，待橋架上和右上方的敵人逐漸聚攏以後，再狠狠施展招擊體性攻擊的特技。若為經驗值計，可得提防危機小組成員的牢靠掠奪戰術手段。突圍之後，同樣可分兩撥人馬向左、下方推進。以敵人數量而言，下方通道的敵人較密集，難度較高，攻擊的隊員實力也應較強。魔術師的「銀石撼擊」特技也可一招就解決工程機器人。





14	B5	[illegible]	15	47	47	63	0	63	47	6	28	20

SCORPION	4	64	254	90	4

14	B5	[illegible]	15	63	47	63	0	47	47	6	291	20

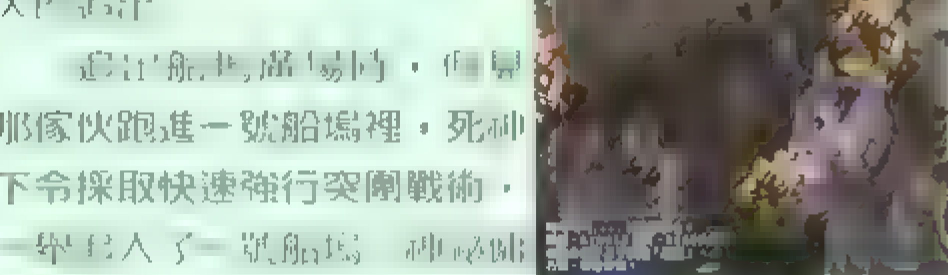
[illegible]	3	0	315	110	1

3	B5	[illegible]	15	79	31	0	0	47	95	1	69	1

[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

戰後，[illegible]的[illegible]了，忽見船塢入口出現人影，死神[illegible]來人，當[illegible]計。

[illegible]，但見那傢伙跑進一號船塢裡，死神下令採取快速強行突圍戰術，一舉[illegible]入了一號船塢，神秘[illegible]「RIDD[illegible]」，[illegible]，不論死神[illegible]，[illegible]死神[illegible]組織」，[illegible]了死神，[illegible]，[illegible]的遊戲[illegible]了。不過，現在[illegible]的時候，還[illegible]！



戰役 45 攻略 4—05

【戰略】：不必擔心神祕傭兵，他在開戰後就會朝左上方的出口離開，即使想要揍他，只怕腳程還是趕不及的。此役由於敵方的行動遲緩，相對的會花上較多的時間，這對我方是不利的。因此，我方宜採快速進擊的戰法。身體不好的隊員應嚴防敵方的電擊棒攻擊，這玩意兒有時竟然一電就能電死我方一員大將，真是我咧……至於危機小組還是可不予理會，他們還挺能躲開電擊棒的。



12	B6	[illegible]	15	49	49	66	0	66	49	6	8	20

SCORPION	4	64	254	90	4

10	B6	[illegible]	15	66	49	66	0	49	49	6	28	20

[illegible]	3	0	315	110	1

6	B6	[illegible]	15	83	32	0	0	49	99	1	[illegible]	1

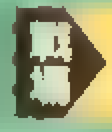
[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

1	B10	—	8	57	57	78	0	78	99	6	264	30

SHOUKI	4	96	521	100	5

繼續追入三號船塢後，死神[illegible]慢了一步，因神祕傭兵已不見蹤影，反倒出現了滿室的敵人。[illegible]神色有異，似乎頗為激動，死神[illegible]識到[illegible]，還是先把眼前的威脅清除吧！何況還有蒙特隊長[illegible]不斷提醒，離核彈爆炸所剩的時間不多了。

戰役 46 戰場 4—06



【戰略】：為節省時間起見，開戰後我方應由較強悍型的隊員獨自往左下方收拾一堆機器人，其餘隊員則集中火力攻往右上方。此役因戰場呈長條型，且敵人因距離較遠而不會主動出擊，故我方的腳程宜快速。實力較佳的隊員施予全體性攻擊削弱敵人生命值以後，可逕往前推進，已受傷的敵人則可交由實力較弱的隊員從後收拾。

9	B7	5238	15	51	51	69	0	69	51	6	280	20

SCORPION	4	64	254	90	4

7	B7	4102	15	69	51	69	0	51	51	6	280	20

[illegible]	3	0	315	110	1

工程機器人

8	B7	4102	15	87	33	0	0	51	99	1	148	1

[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

死神自覺目標不在此，必須再冒險前往大量工程機器人所看守的廣場，如此方能繼續前往其他船塢進行調查。

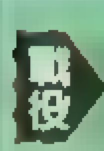


走回廣場但見一堆工程機器人圍住四號船塢的入口，原來是蒙特隊長下令所屬設法引開機器人的關係，可趁此刻往前深入五號船塢。進入五號船塢時，月神絲毫探測不到核彈裝置的反應，趁此時退出五號船塢猶來得及。

POINT

……號船塢時，不妨和廣場的工程機器……

戰役 47A 戰場 4—07





14	B9	[illegible]	15	55	55	75	0	75	55	6	269	20

SCORPION	4	64	254	90	4

17	B9	4185	15	75	55	75	0	55	55	6	269	20

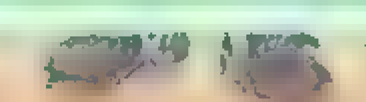
[illegible]	3	0	315	110	1

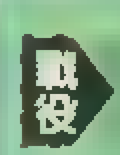
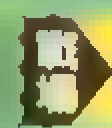
工程機器人

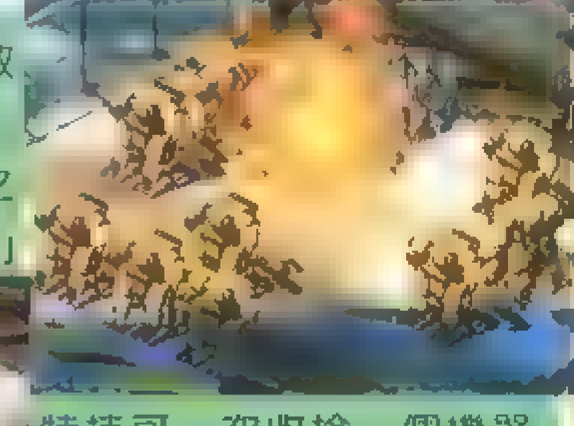
2	B9	4185	15	95	35	0	0	55	99	1	148	1

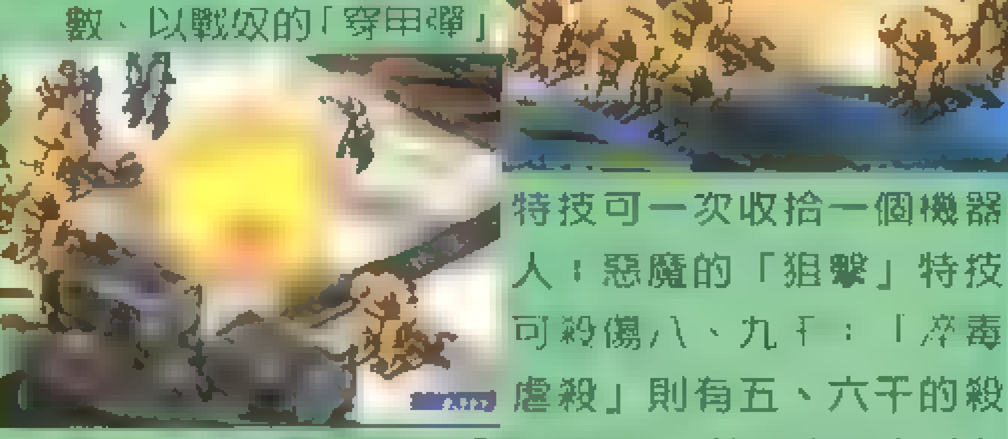
[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

【戰略】：受限於地形之故，我方宜兵分二路迎擊。左方可由月神、魔術師和戰奴負責，另有二名危機小組隊員；右方則由死神、惡魔和力士攻堅，另有三名危機小組的隊員。由於工程機器人集中於右方，故應以惡魔的「狙擊」或「淬毒虐殺」特技予遠程攻擊較佳，另因右方成員的戰力較具優勢，若是清除得快，還能跨過橋架往左方支援。月神和魔術師對電擊棒的攻擊極為「敏感」，應防範一「電」斃命的危險性。



 47B  4—02





【　】 廣場上的敵人全都是工程機器人，且生命值俱有一萬之數，以戰奴的「穿甲彈」特技可一次收拾一個機器人；惡魔的「狙擊」特技可殺傷八、九千；「淬毒虐殺」則有五、六千的殺傷力；另如魔術師的「銀石擲擊」特技也有六千多的殺傷力。至於死神的「鎮魂舞」特技，則因機器人閃躲得太精彩之故，淪落得似無用武之地。

12	B9	[illegible]	15	96	35	0	0	55	99	1	[illegible]	1

[illegible]	3	0	340	85	1



不論是由五號船塢走出廣場，或是剛和堆工程機器人戰鬥結束，眼下只剩搬後處的六號船塢了。核彈引爆的時限逾趨接近，必須加緊腳步了。

核彈頭果真是藏在六號船塢裡頭，神秘傭兵－鍾馗五號回應死神的質問，坦承是受雇於馬納克，才會進行核彈的挾持行動。現今可是各為其主，鍾馗五號指差別在於死神尚受制於「組織」，任務一旦失敗，唯有慘遭銷毀一途。反觀鍾馗部隊的行動，卻是有其自由決斷權的。死神不願再費口舌，「鍾馗」一隊如若只來了五號一人，當知奈何不了鬼兵部隊的。

戰役 48 4—08

【　】 戰場因地形而區隔兩半，位於上方的敵人數量較少，可以力士和月神配合應付，力士的「羅漢雙衝」特技足可解決此區域的敵人，而月神則專事回復即可。其餘人手則全都往下方推進，鍾馗五號不是挺厲害，殺傷力也不強，不過因生命值高達五萬之譜，我方需以優勢的密集攻勢圍剿，方有望減縮戰線以爭取時間。鍾馗五號會將錫克教徒隱形，在此狀態的錫克教徒是無法攻擊的。



10	B10	[illegible]	16	57	57	78	0	78	57	6	[illegible]	20

SCORPION	4	64	254	90	4

10	B10	[illegible]	16	78	57	78	0	57	57	6	[illegible]	20

[illegible]	3	0	315	110	1

工程機器人

2	B10	[illegible]	16	99	36	0	0	57	99	1	[illegible]	1

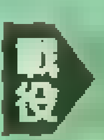
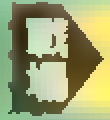
[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

1	810	[illegible]	18	57	57	78	0	78	99	6	264	30

SHOUKI	4	96	521	100	5

再往裡前進又見到鍾馗五號，但死神見指並非同一人。聞聽其言，他們似乎無視於核彈爆炸的威力。死神指「鍾馗」部隊的科技發展遠在鬼兵部隊之上，不懼核彈並非不可能，可別讓他們耽誤了正事，儘速找到核彈要緊。



 49  4—09



【戰略】：戰場仍是被分隔為上下二部，且戰奴與惡魔二人出現在上方入口，離我方隊伍有相當距離。開戰後，位於下方的隊員應儘速殺往上方支援，莫讓二人陷入苦戰。至於二人初始的行動不宜過大，免遭不測。鍾馗五號的生命值有七、八萬之多，力士的「創龍訣」特技，一次可殺傷近五、六千，且鍾馗五號很容易陷入癱瘓狀態，這對我方極為有利。



終於見到了核彈頭，危機小組的蒙特隊長當即展開拆解工作，而倒數計時也告終止。死神心裡不免狐疑，豈能如此輕易的將核彈放置此地，而看守的人員又如此單薄，且主謀馬納克呢？不要是陷阱才好。死神命競術師留駐蒙特隊長身邊守護，直到拆解核彈工作完成，務必要確保蒙特隊長的人身安全。其他隊員則隨死神一起攔截錫克教徒，阻止他們攻擊到核彈頭所在的位置。

錫克教徒

數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	魔力	耐久	移動	OP	WEARY
11	B10	5403	16	57	57	78	0	78	57	6	264	20

SCORPION	4	64	254	90	4

錫克教徒

數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	魔力	耐久	移動	OP	WEARY
13	B10	4226	16	78	57	78	0	57	57	6	264	20

[illegible]	3	0	315	110	1

[illegible]機器人

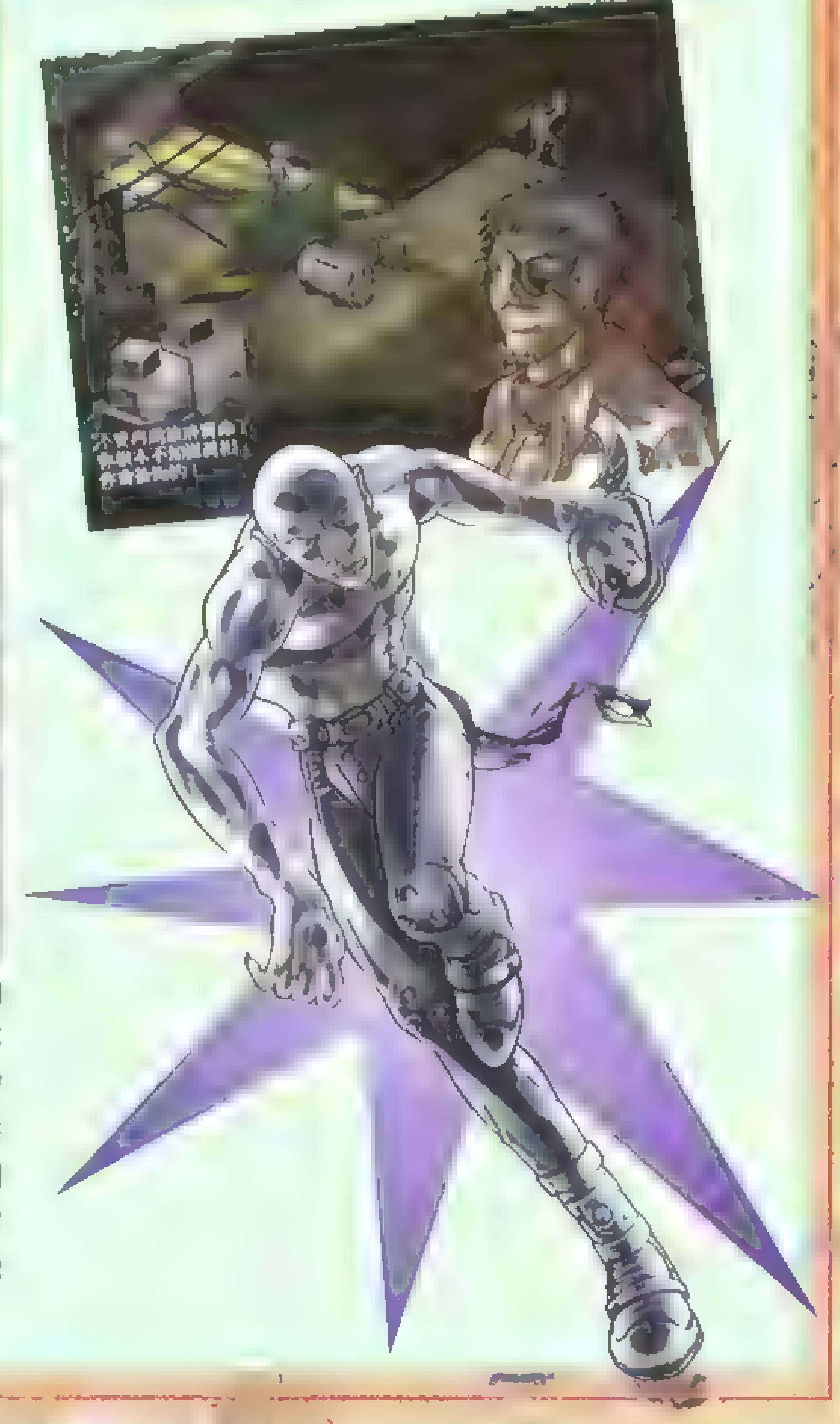
數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	魔力	耐久	移動	OP	WEARY
2	B10	[illegible]	16	99	36	0	0	57	99	1	333	1

[illegible]	3	0	340	85	1
[illegible]	7	0	400	90	1

[illegible]

數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	魔力	耐久	移動	OP	WEARY
1	B10	[illegible]	18	78	78	36	0	99	78	6	226	30

SHOUKI	4	96	521	100	5



戰役 50　戰場 4—10



【攻略】 魔術師因衛命護衛蒙特隊長而在初期動彈不得，只能原地給予處在上方的敵人以反擊。作戰前需留意一點，在開戰後七、八個回合時，蒙特隊長和魔術師所處的平臺後方會出現馬納克，他的電鋸極其可怖，魔術師有很大的機率會一鋸喪生，一旦如此，則蒙特隊長勢將岌岌可危，而蒙特隊長若是陣亡，此任務則算是失敗的。由於沒有了時間的壓力，因此我方在開戰後，最好能集體返身登上平臺，待馬納克一現身，才能反應得及，且魔術師也才有餘裕能避過鋒頭。可考慮由力士、惡魔和死神將馬納克困在入口，使他動彈不得的好處是，我方防禦力較低的隊員，如魔術師、月神和蒙特隊長等可保平安。馬納克的生命值達十萬，以力士的「創龍跌」特技攻擊可有八、九千殺傷力；戰奴的「穿甲彈」有五、六千；而惡魔的「爆蝕蟲」則有三、四千。只消馬納克一陣亡，戰役即告結束，危機也已解除，任務也就完成了。



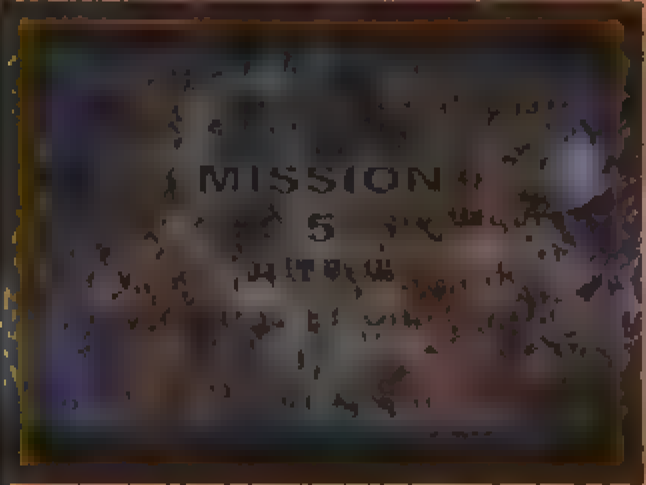
9	B10	4/0?	16	57	57	78	0	78	57	6	264	20
SCORPION		4	64			254			80		4	

13	B10	4/2?	16	78	57	78	0	57	57	6	264	20
衛擊將		3	0			315			110		1	

		HP										
1	B10	[illegible]	18	78	78	36	0	99	78	6	226	30
SHOUKI		4	96			521			100		5	

經過與鍾馗部隊的對戰，惡魔領悟到以改變膚色使自身與周遭環境同化的「隱形」和「恢復肉體」特技，而月神則開發出自己更加敏銳的感官潛能，能使一定範圍內的隱形敵人無所遁形的「聽音」特技。

MISSION 5 STAGE 5 真理的戰場



根據組織搜集的諸多情報資料顯示，今年大選後的P國新任總統馬卡洛洛，因強力號召民族主義抬頭，使得長年親A國的部份軍系頓失龐大的既得利益。且因兩國間簽訂有協防條約，故A國在P國境內享有駐軍、治外法權等權，而親A國軍系的代表，即遭新內閣撤換的前國防部長盧納將軍，於大選後為發動政變並攻佔總統府，逮捕了馬卡洛洛總統而成立了新政權，A國則澄清與此次政變毫無關係。

不過，新政權只維持了五十七天，在支持民族主義的新國防部長皮爾將軍率軍開進馬尼拉後，政變軍領袖盧納將軍連夜帶著軍隊與馬卡洛洛總統北逃到碧瑤山，而恢復舊政府的皮爾將軍，隨後也率領新政府軍追擊叛軍。就在盧納將軍的勢力瀕臨瓦解之際，A國政府出面干預調停，戰事乃被迫中斷。



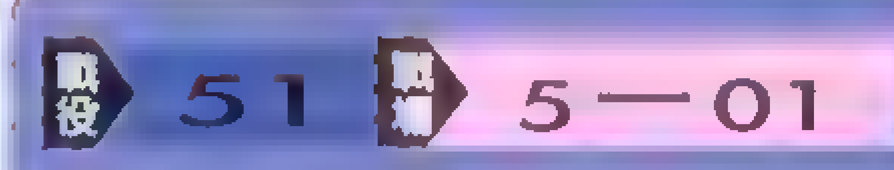


「組織」考慮其他二支傭兵部隊執行任務未返，故而此任務將交由第四鬼兵小隊單獨執行。這項不尋常的情況，委託人皮爾將軍表示任務必須完全保密，一旦行動曝光或失敗，他不會給予任何政治庇護，鬼兵部隊並將被視同政變軍。所幸皮爾將軍已釋放的裝甲旅會與鬼兵部隊一同作戰，由此不難推知本次任務將會面臨許多大型的重兵器。鬼兵小組雖是改造過的兵士，但也挨不起90mm戰車砲與反戰車飛彈的，行動務須謹慎。

任務目標是捕捉或殲滅政變軍領袖盧納將軍，並需竭力搜救目前生死未卜的馬卡洛洛總統。鬼兵小組將以最隱密的方式抵達馬尼拉，並自行前往與裝甲旅會合之地點。



抵達後，死神負責到前方營救受困與政府軍在…對峙，死神因打算…有人帶…前往會合地點，故決定協助政府軍一試身手。雖然敵對都經過身體改造，但大部軍事單位的攻擊威力也不容輕忽。快點協助政府軍吧，若是全部陣亡的話，可就不知道會合地點了。





【 】與政變軍作戰的政府軍成員共有八名，正好與我方隊伍出現的位置成相對關係，中間則夾有敵方的裝甲車和士兵。由於身處戰地，所以誤觸地雷的機會也就不在話下，那是沒辦法的事，還好殺傷力尚能接受。裝甲車的生命值達二萬多，可以戰奴的「穿甲彈」、力士的「劊能訣」和惡魔的「爆蝕蠱」特技對付。政府軍的作戰能力不錯，想要他們全軍覆沒還不容易呢

步兵

數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	攻力	重量	移動	CRI	NEARY
4	A2	[illegible]	14	54	41	41	0	54	41	6	312	20

MP44	4	76	304	100	5

砲兵

數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	攻力	重量	移動	CRI	NEARY
4	A2	4708	14	64	64	54	0	41	28	6	272	20

BAZOOKA	12	0	430	80	5

擲彈兵

數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	攻力	重量	移動	CRI	NEARY
2	A2	[illegible]	14	28	41	54	0	54	54	5	312	20

90mm [illegible]	12	0	470	75	6

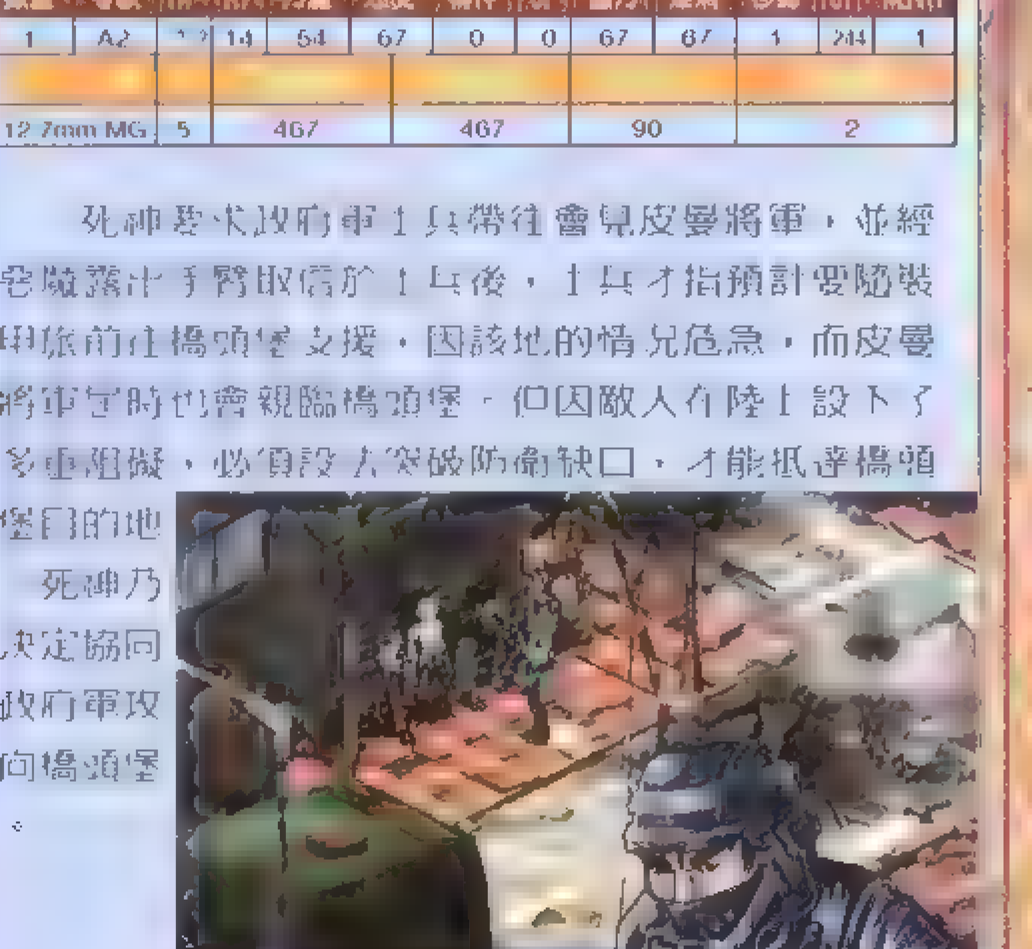
機槍裝甲車

數量	等級	HP	AP	力量	速度	精神	SP	攻力	重量	移動	CRI	NEARY
1	A2	[illegible]	14	54	67	0	0	67	67	1	244	1

12.7mm MG	5	467	467	90	2

死神要求政府軍士兵帶往會見皮曼將軍，並經過驗證出手臂取信於士兵後，士兵才指稱計要隨裝甲旅前往橋頭堡支援，因該地的情況危急，而皮曼將軍屆時也會親臨橋頭堡，但因敵人在陸上設下了多重阻擋，必須設法突破防禦缺口，才能抵達橋頭堡目的地。

死神乃決定協同政府軍攻向橋頭堡。



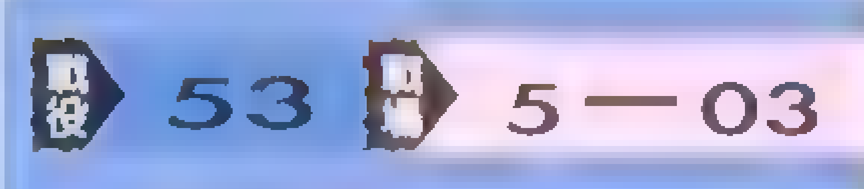




戰役 52　戰場 5—02

■敵方：[illegible]
■戰利：無
■[illegible]

【[illegible]】 對付敵方的裝甲車仍以戰奴的「穿甲彈」特技為首，殺傷力可達一萬多，反觀敵方的裝甲車卻是殺傷力不高，故我方先期的攻擊目標可擺在士兵身上，但因裝甲車的存在，反而能阻礙敵兵的行動。政府軍的兵力不少，雖然對我方的攻擊火力有錦上添花的效果，但應慎防戰績被掠取而浪費經驗值。



步兵

[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
4	A4	5143	14	60	45	45	0	60	45	6	298	20
MP44	4	76			304			100		5		

[illegible]

[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
4	A4	[illegible]	14	60	60	60	0	45	30	6	258	20
BAZOOKA	12	0			430			80		5		

[illegible]

[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
7	A4	5141	14	30	45	60	0	60	60	5	298	20
90mm [illegible]	12	0			470			75		6		

[illegible]

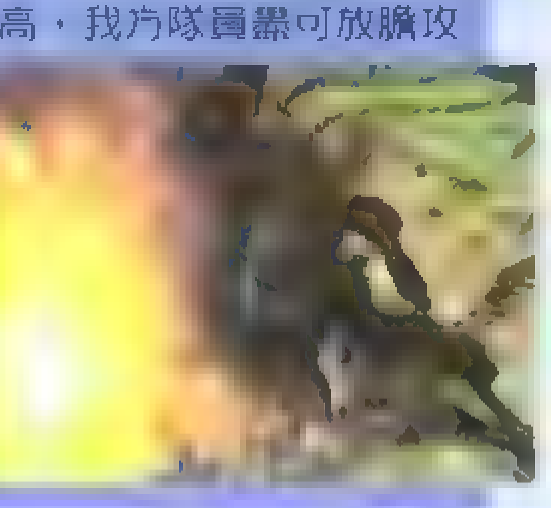
[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
1	A4		14	60	75	0	0	75	75	1	230	1
12.7mm MG	5	467			467			90		2		

戰役 53　戰場 5—03



■我方：[illegible]
■敵方：[illegible]
■戰利：[illegible]
■[illegible]

【[illegible]】 開戰後，政府軍所屬的裝甲車即會主動展開攻擊，但因敵方火力集中之故，裝甲車極可能在第一回合即告崩解，但可在開戰先期吸收掉敵方猛烈的攻擊火力。敵方士兵的殺傷力不是很高，我方隊員盡可放膽攻擊，中間地帶可由死神領軍，輔以魔術師的全體性特技攻擊，和月神的恢復性特技誘使敵方兵上靠攏，餘者則分由兩旁逐步殺入中間地帶以匯聚火力，再予迎頭痛擊並攻向重機槍陣。重機槍陣的生命值有四萬，以戰奴的「微型導彈」和「穿甲彈」最具克制效果，一擊可有一萬多的殺傷力。



步兵

[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
10	A4	5143	14	60	45	45	0	60	45	6	298	20
MP44	4	76			304			100		5		

[illegible]

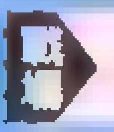
[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
5	A4	4781	14	60	60	60	0	45	30	6	258	20
BAZOOKA	12	0			430			80		5		

[illegible]

[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
7	A4	5143	14	30	45	60	0	60	60	5	298	20
90mm [illegible]	12	0			470			75		6		

[illegible]

[illegible]	[illegible]	HP	AP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	CP	[illegible]
1	A2	[illegible]	14	67	54	0	0	54	80	1	272	1
20mm MG	5	600			600			90		3		

 54  5—04

【 】 此役敵方人數雖有減少，但我方的政府軍卻更大幅緊縮成二名工兵而已。缺少了政府軍兵士從旁敲邊鼓助陣，且敵兵等級價已提高之





故，戰鬥的難度並不見降低。我方大可採全面攻擊的方式應對，畢竟敵兵的殺傷力並不太高

步兵

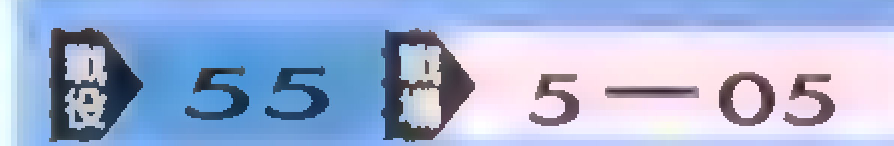
8	A6	6245	15	66	49	49	0	66	49	8	285	20
MP44		4	76			304		100		5		

精兵

6	A6	[illegible]	15	66	66	66	0	49	32	8	246	20
BAZOOKA		12	0			430		80		5		

擲彈兵

3	A6	[illegible]	15	32	49	66	0	66	66	5	285	20
90mm [illegible]		12	0			470		75		6		



55 5—05

【 】 政府軍的砲座裝甲車很快會遭敵方的戰鬥直升機摧毀，但因政府軍的士兵數量較多，可為我方隊伍充當緩衝。開戰後，我方宜靜待敵人趨近並逐漸清除後再攻向





步兵

7	A6	6245	15	66	49	49	0	66	49	8	285	20
MP44		4	76			304		100		5		

精兵

5	A6	4861	15	66	66	66	0	49	32	8	246	20
BAZOOKA		12	0			430		80		5		

擲彈兵

3	A6	[illegible]	15	32	49	66	0	66	66	5	285	20
90mm [illegible]		12	0			470		75		6		

機槍座裝甲車

1	A6	[illegible]	15	66	83	0	0	83	83	1	219	1
12.7mm MG		5	467			467		90		2		

戰鬥直升機

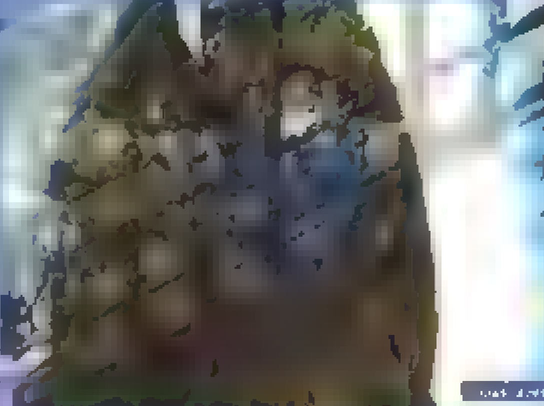
1	A6	[illegible]	15	99	99	0	0	49	66	1	201	1
Hellfire M		9	600			600		150		4		

裝甲車和戰鬥直升機。裝甲車和戰鬥直升機的生命值各為二萬，要對付直升機只能以射擊方式的「攻擊」和「特技」才能奏效，如魔術師的「銀石擲擊」或戰奴的「穿甲彈」、「微型導彈」等。

戰役 56　戰場 5—06

：6人+政府軍
：43人(步兵、精兵、擲彈兵、機槍座裝甲車、重機槍陣、戰鬥直升機、主力戰車)
：無
：(03,107)=A　(61,79)=D
(12,120)=A　(87,73)=A
(16,98)=B　(103,13)=B
(31,107)=C　(108,40)=D
(40,138)=C　(109,53)=B
(58,112)=A　(134,50)=D

【[illegible]】這場仗會打得很激烈，光是雖敵方的陣式就令人瘋狂，雖然政府軍擁有砲座裝甲車和機槍座裝甲車，但與敵方配備相較，簡直太小兒科了。先期，我方隊伍可緊隨政府軍的大軍越橋推進，因橋樑空間有限，我方可坐收政府軍的戰績但可越過橋樑之後，我方隊伍得選擇攻往任一邊，切莫留守在中間地帶當炮灰。一旦越過橋樑以後，等在後頭的政府軍大軍即會大舉進攻，這可分擔我方隊伍不少被攻擊的負擔。待一邊的敵人清除以後，再反向攻向另一邊。對付直升機仍以魔術師的「銀石擲擊」和「馬陷皮鞋」較有效。敵軍裝甲的生命值：機槍座裝甲車四萬、重機槍陣四萬、戰鬥直升機[illegible]萬、主力戰車五萬



步兵

8	A7	[illegible]	15	66	51	51	0	69	51	6	280	20
MP44	4	76	304	100	5							

精兵

11	A7	[illegible]	15	69	69	69	0	51	33	6	240	20
BAZOOKA	12	0	430	80	5							

擲彈兵

17	A7	[illegible]	15	33	51	69	0	69	69	5	260	20
[illegible]	12	0	470	75	6							

機槍座裝甲車

2	A7		15	69	87	0	0	87	87	1	[illegible]	1
12.7mm MG	5	467	467	90	2							

重機槍陣

2	A7		[illegible]	87	[illegible]	0	0	69	[illegible]	1	240	1
20mm MG	5	600	600	90	3							

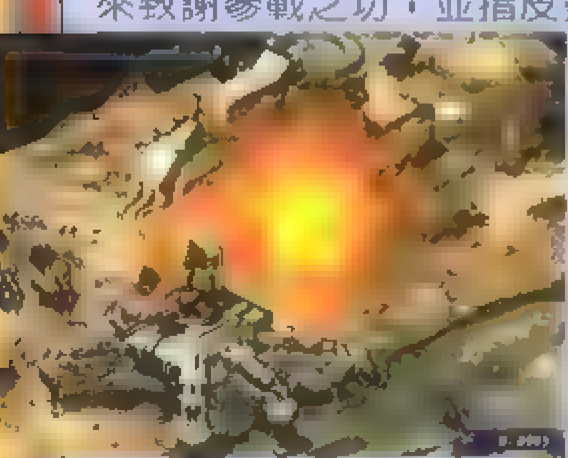
戰鬥直升機

2	A7		[illegible]	[illegible]	[illegible]	0	0	51	69	1	[illegible]	1
[illegible] M	9	600	600	150	4							

主力戰車

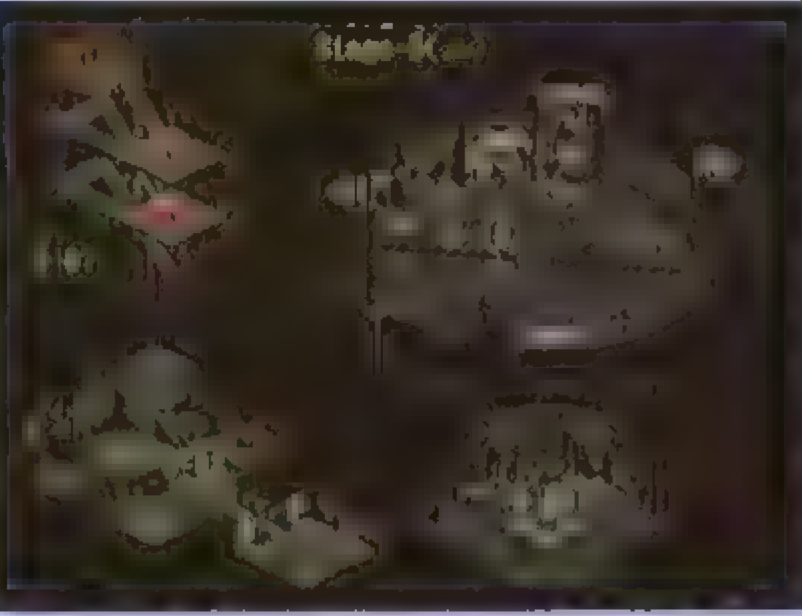
1	A[illegible]		16	[illegible]	36	0	0	95	[illegible]	1	[illegible]	1
75mm[illegible]	12	0	750	130	3							

戰後往回走到橋頭堡入口時，政府軍的士兵趕來致謝參戰之功，並指皮曼將軍已然抵達。回到戰場5-05終得見皮曼將軍搭乘直升機而降，橋頭堡一役已讓他大開眼界，死神則直言任務所在，目標既是盧納將軍和遭挾持的馬卡洛洛總統，但請皮曼將軍指明最終的位置。

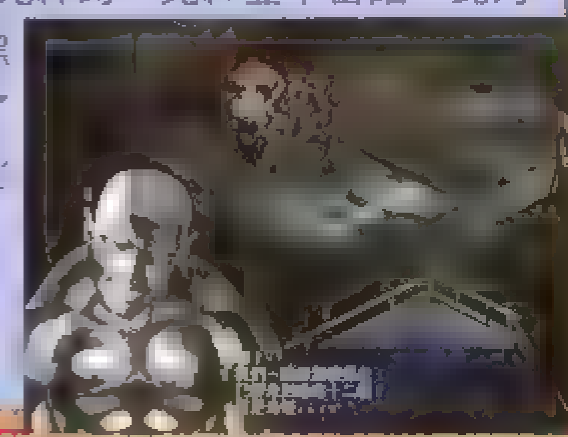


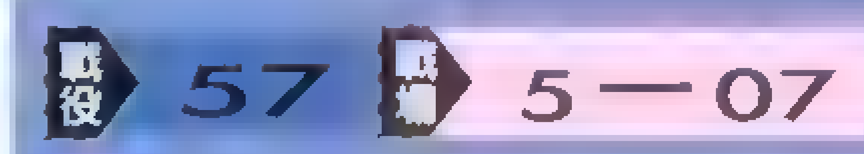
皮曼將軍指出，根據情報人員奔走查證獲悉，如今最有可能的是一處祕密地底基地，由於所在地入口極其隱蔽，且警衛森嚴，政府軍已有多名精英潛入後而告失聯。至於所在地點，則待鬼兵小組準備妥當後，皮曼將軍會以專屬的直升機將[illegible]





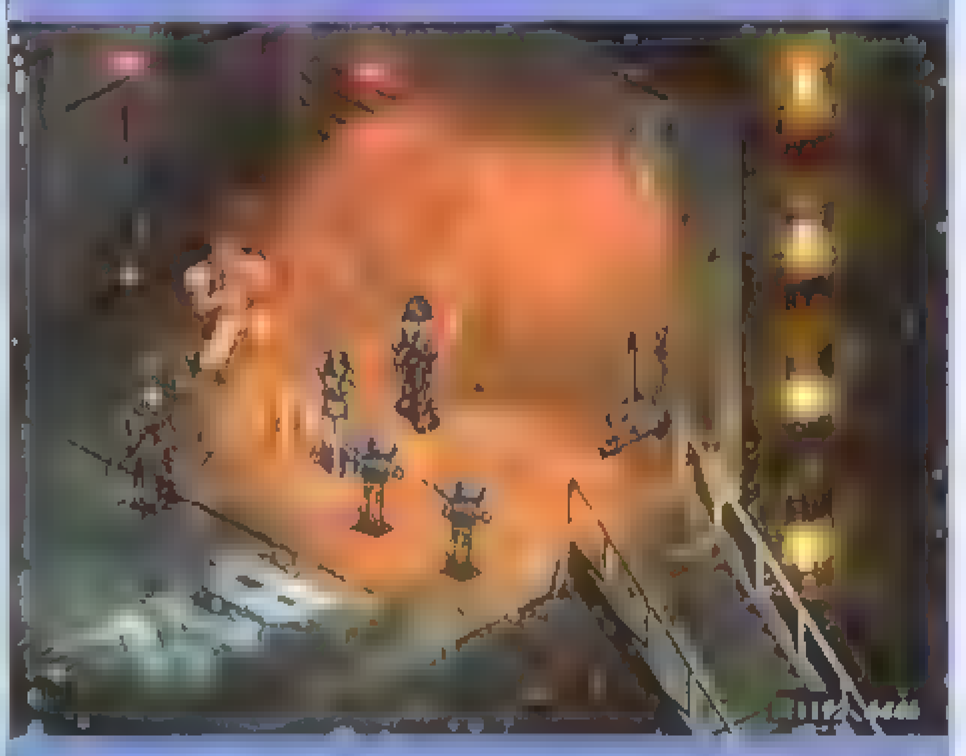
未料居然有如此龐大的祕密基地，可能比鬼兵的「組織」還要誇張，魔術師問知月神當初只是不斷的被安排改造，即連指揮官的面都未見過，遑論見識過「組織」的面貌。月神反問隊長死神時，死神並不答話…此時出現了光亮，一路摸黑殺將進來，竟然已到了地底十[illegible]層，挖築如此之深，萬一發生爆炸，可是一個也跑不掉了…





戰役 57　戰場 5—07

■敵方：德人武裝、武裝電眼
■戰利：無
■調查：B12—(36.54)=B
B13—(34.70)=A
(48.90)=B
(60.104)=A
(72.90)=B
B14—(40.90)=A



【　】這個戰場因樓層關係而分為　個部份，每一個樓層的戰役結束後，都可進行調查、整備和存檔。另外，雖然敵人數目不少，或許是因缺了裝甲重旅之故，戰役反倒顯得輕鬆許多。





B12-步兵

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	HEARY
5	A10	[illegible]	16	78	57	57	0	78	57	6	264	20
MP44		4	76			304			100		5	

武裝電眼

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	速度	精神	[illegible]	體力	運氣	移動	CP	HEARY
2	A8	[illegible]	15	99	34	0	0	72	72	0	342	1
7.62mm MG		5	415			415			90		4	

B12-步兵

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	HEARY
5	A10	[illegible]	16	78	57	57	0	78	57	6	264	20
MP44		4	76			304			100		5	

武裝電眼

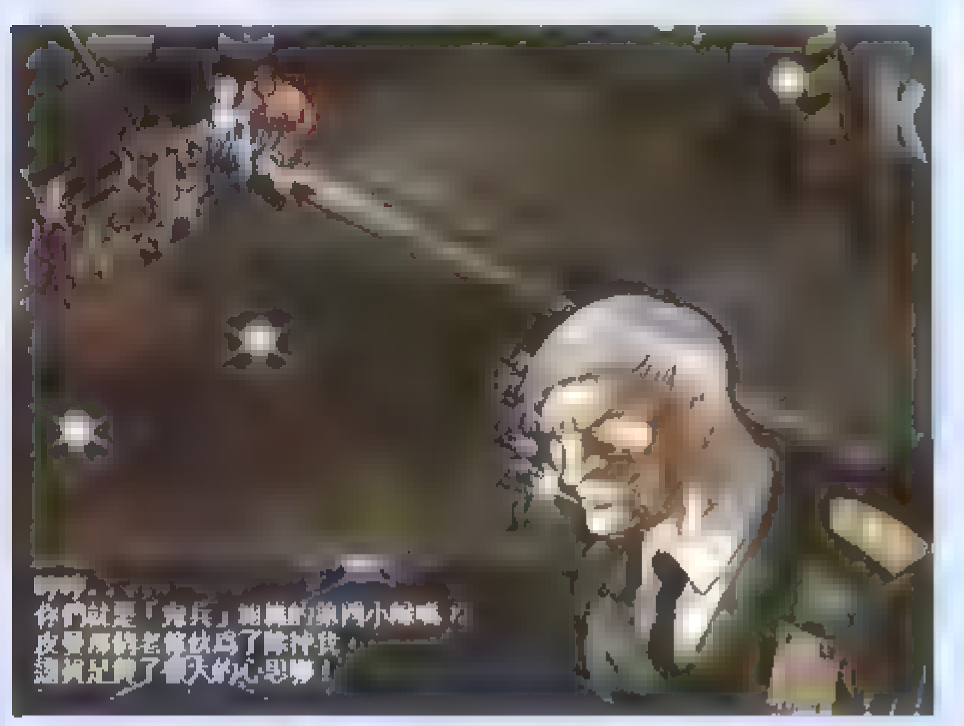
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	HEARY
2	A8	[illegible]	15	99	34	0	0	72	72	0	342	1
7.62mm MG		5	415			415			90		4	

B13-步兵

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	HEARY
5	A10	6446	16	78	57	57	0	78	57	6	264	20
MP44		4	76			304			100		5	

武裝電眼

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	HEARY
2	A8	[illegible]	15	99	34	0	0	72	72	0	342	1
7.62mm MG		5	415			415			90		4	



由B14再往下時，得見盧納將軍身影，他雖不認識鬼兵小組，但指身邊可有人熟悉得緊，且能力又似乎有過之而無不及。不過，要讓他新研發的最終兵器來會會鬼兵，全於馬上各各總統，就等有能力死裡逃生以後再說吧！

戰役 58　戰場 5—08



步兵

											DEX	HEAVY
13	A5	6144	15	63	47	47	0	63	47	6	291	20

MP44	4	76	304	100	5

4	A5		15	79	63	0	0	63	95	1	251	1

20mm MG	5	600	600	90	3

最後武力-(1)

1	A1	—	18	87	63	0	0	87	63	1	25	1

Laser Cannon	8	0	610	130	4
Concussion M	2	0	720	200	3

最後武力-(2)

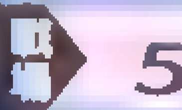
1	A1	—	18	87	63	0	0	87	63	1	5	1

Laser Cannon	8	0	610	130	4
Concussion M	2	0	720	200	3

【　】「最後武力」果然不同凡響，不但全體性的攻擊力強勁，且生命值更高達二十萬之譜，能夠擊倒這樣的大傢伙，是別具成就感的。剛開戰時是會辛苦一些，因為樓梯口原就佈有步兵，而最後武力還會主動攻上前來。先將步兵打個半死不活，讓他們躲到一旁去喘氣後，再將主力拉回集中對付最後武力。對付這種新型武器，要以死神的「闇影斬破」、力士的「創龍訣」、惡魔的「狙擊」和「淬毒虐殺」、戰奴的「穿甲彈」和「微型導彈」，另一項祕密武器則是魔術師的「銀石擲擊」，但得防範魔術師較為低落的防禦力。另得慎防最後武力尚能自行恢復HP，而且一次可達一萬。解決這兩隻龐然大物以後，倫寧裡的四座重機槍陣就不算什麼了。

POINT　不知是否遊戲程式有蟲蛀所導致，在擊敗最後武力 壹號機的同時，卻連貳號機也告潰敗，還是遊戲的設定原本就是如此？待查！

戰役 59 戰場 5—09



【 】 開戰時，我方所處的位置極為不利，眼前一大堆的敵兵和警衛機器人會迅速殺至，且遠在另一頭的最後武力還會千里迢迢的趕過來湊熱鬧。

先期的腳步不宜太大，應守在入口附近逐漸解決士兵，待收拾得差不多時，最後武力也大概兵臨城下了，就以上一場戰役的方式對付即可。警衛機器人以魔術師的「銀石擲擊」或戰奴的「穿甲彈」即可一次搞定，其餘的熟面孔就更不在話下了。

6	A7		15	69	51	51	0	69	51	6	280	20

MP44	4	76	304	100	5

6	A7	[illegible]	15	69	69	69	0	51	33	6	240	20

BAZOOKA	12	0	430	80	5

5	A7		15	87	69	0	0	69	99	3	240	1

7.7mm MG	5	419	419	90	3

1	A8	????	18	87	63	0	0	87	63	1	251	1

20mm MG	5	600	600	90	3

1	A1		18	87	63	0	0	87	63	1	251	1

Laser Cannon	8	0	610	130	4
Concussion M	2	0	720	200	3



POINT

戰役結束後可得好好的整備一番，因為接下來的最後兩場戰役之間是無法休息，且有倒數計時器掛在一旁催命，稍有不慎即得重來。在下兩場的戰役中，敵方的陣式都是最堅強的，行囊中有什麼東東可用，就趁這時通通分配一下吧。還有，如果尚有什麼特技還沒學齊全的，此時若是特技點數不夠的話，那也就表示今番無望了，請節哀！



戰役 60 戰場 5—10

14	A10	6445	16	78	57	57	0	78	57	6	264	20
MP44	4	76		304				100		6		

16	A7	1445	15	69	69	69	0	51	33	6	240	20
BAZOOKA	12	0		430				80		5		

4	A7	[illegible]	5	87	69	0	0	69	99	3	[illegible]	1
7.7mm MG	5	419		419				90		3		

2	A10	[illegible]	16	99	78	0	0	78	99	1	[illegible]	1
20mm MG	5	600		600				90		3		

1	A1		18	87	63	0	0	87	63	1	[illegible]	1
Laser Cannon	8	0		610				130		4		
Concussion M	2	0		720				200		3		

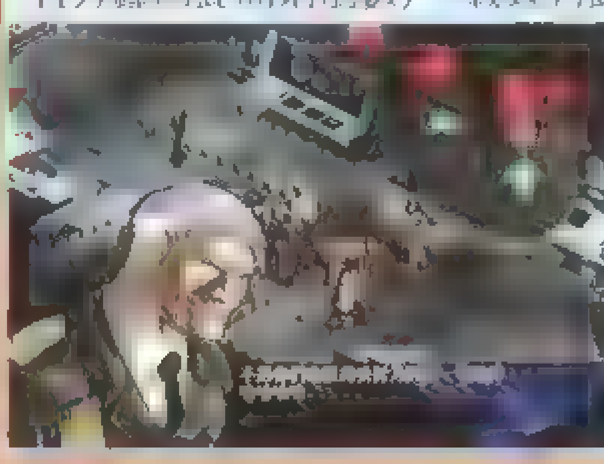
【戰略】：先期我方所在位置前方有不少敵方士兵，應耐著性子先清除眼前的危機以後再推進。最後武力仍有十幾二十萬的生命值，當牠臨危時，我方若是不能一氣呵成消滅之，牠還是會次恢復一萬擊的生命值的……戰奴的「穿甲彈」特技對重機槍陣一次有兩萬多的殺傷力，用來對付最後武力也是挺有用的，只不過，最後武力的閃躲功夫不錯就是了。

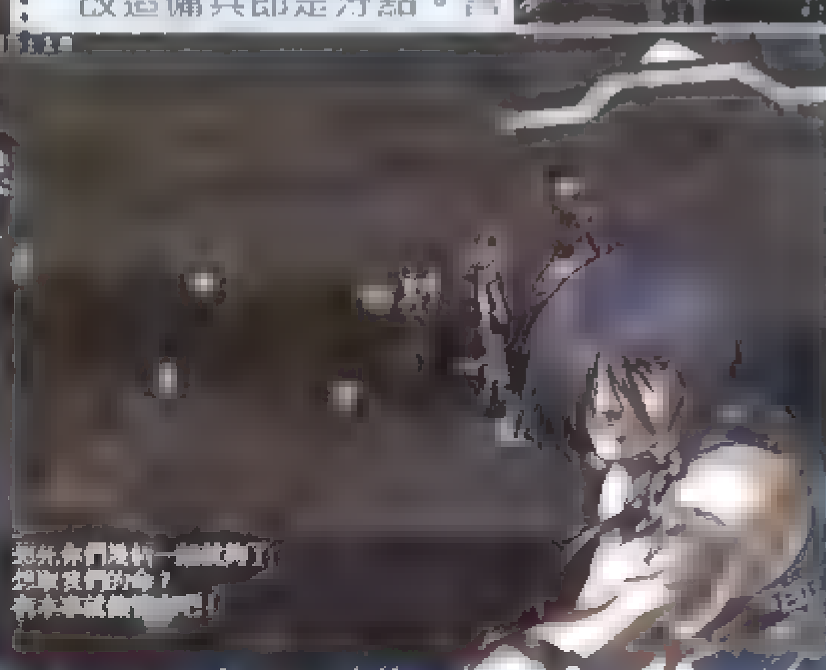
本尊還想乘勝追擊，但是盧維將軍已殲滅，還是先行撤退吧，被烤焦的感覺應該很刺激……

殺進控制室內終見到盧維將軍，身為堂堂一位將軍，當所有的部屬都光榮犧牲時，苟活對他而言就是一種侮辱，他要為自己所努力的一切陪葬。這座深達一十層的地底基地，是他畢生心血的結晶，寧死也不將這一切白白讓皮曼將軍輕易接收，當場即舉槍自盡。

回頭又見到「鍾馗」部隊攔截，而且還是五名一起現身，他們堅持傭兵該以生命來完成任務，若是任務失敗，對改造傭兵即是汙點。言下之意，「鍾馗」部隊是準備來此同歸於盡的，但鬼兵部隊可不想陪葬……

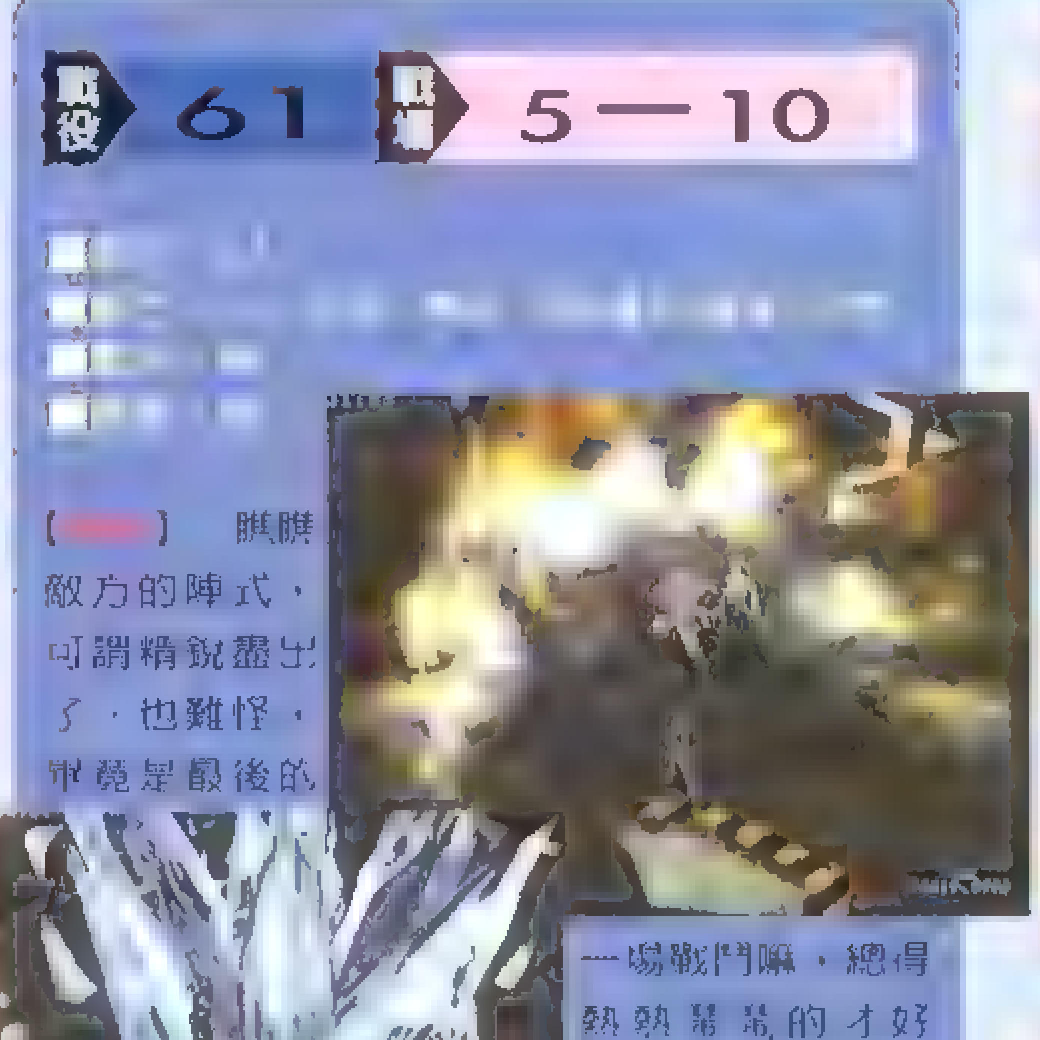
死神上前查看時，發現有計時的裝置（四十五分鐘由此開始倒數），戰奴對此自毀裝置也束手無策，竟然建議快快逃命…此地深入地底將近一百十米，一旦爆炸就會一路炸到底，一個也跑不掉。死神當即決定，雖然暫時





戰役 61　5—10

【　】瞧瞧敵方的陣式，可謂精銳盡出了，也難怪，畢竟是最後的



一場戰鬥嘛，總得熱熱鬧鬧的才好玩。這些個鍾馗部隊有個特性，他們大概改造得不是很理想，非常容易就陷入癲瘋的狀態，也不知道是否故意放水的，總是啊，這個時候正是我方蜂擁而上，一頓亂棒的最佳時機。鍾馗部隊的成員生命值都有十萬，鍾馗3號、6號的殺傷力不強，可以死神、魔術師和刀神對付。鍾馗2號的殺傷力強勁，應以較強悍的力士、惡魔和戰奴對付。鍾馗5號對較弱的我方隊員具有一擊必殺的威脅，而鍾馗4號不但會隱形，還會針對我方的力士猛攻，大概前輩子向他借了很多錢沒還清吧…也可考慮跟敵方的步兵、精兵玩久一點，如此一來，這些鍾馗部隊會不斷的每隔一會都在原地使用特技隱形、護身等等，可以把他們累得更癲瘋一些。至於最後武力，那就將看家本領通通使出來吧，留意一下計時器的剩餘時間就是一致勝的契機在於，千萬莫讓這些傢伙聚集在一起！

解決難纏的敵人並於逃生前安全救出瑪莉洛名總統，他倒感嘆魔鍋將軍死得太不值得，死神不諱言是自己的失誤所導致，因未料到「組織」



步兵

8	A10	[illegible]	16	78	57	57	0	78	57	6	264	20
MP44		4	76			304		100		5		

精兵

4	A7	[illegible]	15	69	69	69	0	51	33	6	240	20
BAZOOKA		12	0			430		80		5		

神秘部隊-鍾馗2號

1	A1		16	51	75	27	2	51	51	6	[illegible]	30
7.7mm MG		5	419			419		90		3		

神秘部隊-鍾馗3號

1	A1	[illegible]	16	51	51	75	0	27	51	6	280	30
7.7mm MG		5	419			419		90		3		

神秘部隊-鍾馗4號

1	A1	[illegible]	16	75	51	27	0	51	51	6	280	30
7.7mm MG		5	419			419		90		3		

神秘部隊-鍾馗5號

1	A1	[illegible]	16	51	51	27	0	75	51	6	280	30
7.7mm MG		5	419			419		90		3		

神秘部隊-鍾馗6號

1	A1	[illegible]	16	39	39	51	0	51	75	6	[illegible]	30
7.7mm MG		5	419			419		90		3		

[illegible]

1	A1		18	87	63	0	0	87	63	1	251	1
Laser Cannon		8	0			610		130		4		
Concussion M		2	0			720		200		3		

[illegible]

1	A1		18	87	63	0	0	87	63	1	251	1
Laser Cannon		8	0			610		130		4		
Concussion M		2	0			720		200		3		

居然能有如此強勁的部隊。不過，死神篤言這只是暫時的，他絕對不能容許慣於掩蓋事實的「組織」繼續存在，否則，只要有「鬼臉」的一天，「鍾馗」恐將如影隨形的持續對付。

結論

如何？有興趣改以更高的難度「從頭」再玩一遍嗎？「嘿～嘿～嘿～」…終於發現沒法改變遊戲的難度了吧！哪怕是使用過更新檔的也一樣的啦！沒搞懂「從頭」的意思？只有在「從頭」執行更新檔，並且「從頭」開始玩過一遍，在遊戲結束後才能「從頭」再選擇其他的難度的啦！什麼？花費了這段時間的精神損失怎麼辦是嗎？…您在問我？我找誰問誰人啊？我也是受害者哪！我咧，「嘿～嘿～嘿～」…還好現在不是在半夜裡…

●本篇完....

究極特技

以下所列舉的座標[illegible]，全部都[illegible]在戰鬥中進行「調查」[illegible]，戰鬥結束後的RPG模式下，是無法調查[illegible]，[illegible]在各大任務中[illegible]「[illegible]」，的

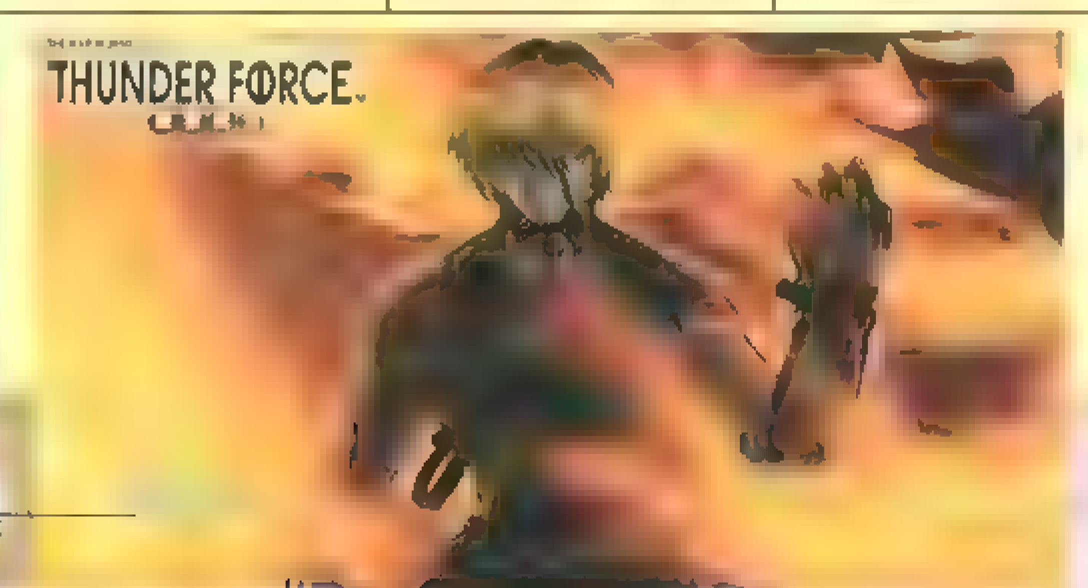


其中之[illegible]，[illegible]武器與全[illegible]時，該名隊員[illegible]就能學會[illegible]究極特技。

[illegible]，[illegible]上座標所示的位置才能獲得，[illegible]。

[illegible]，形成[illegible]隊員根本不在其中的情況，[illegible]戰役結束後，[illegible]進入該戰場[illegible]才能取得

MISSION 1　黑色制裁		
戰　場	座　標	獲得物品
1－01	(34,20) (07,45) (19,25)	魔術師獲得「神秘卷軸碎片之一」 惡魔獲得「生化元素藥劑<Anaconda>」 固化激素
1－02	(33,15) (15,35) (29,21)	死神獲得「上古兵器<狂戰士之魂>」 戰奴獲得「VH稀有礦石」 輝化激素
1－03	(02,30) (13,37) (25,23)	月神獲得「蒼蟒翡翠」 力士獲得「傳說之格鬥裝備<毘沙天門盔>」 輝化激素
1－04	(26,26) (31,21)	強化激素 輝化激素
1－06	(11,19)	死神獲得「未知的<超微型膠捲碎片>」
1－07	(10,20)	蘇生劑
1－08	(19,37)	愈化激素



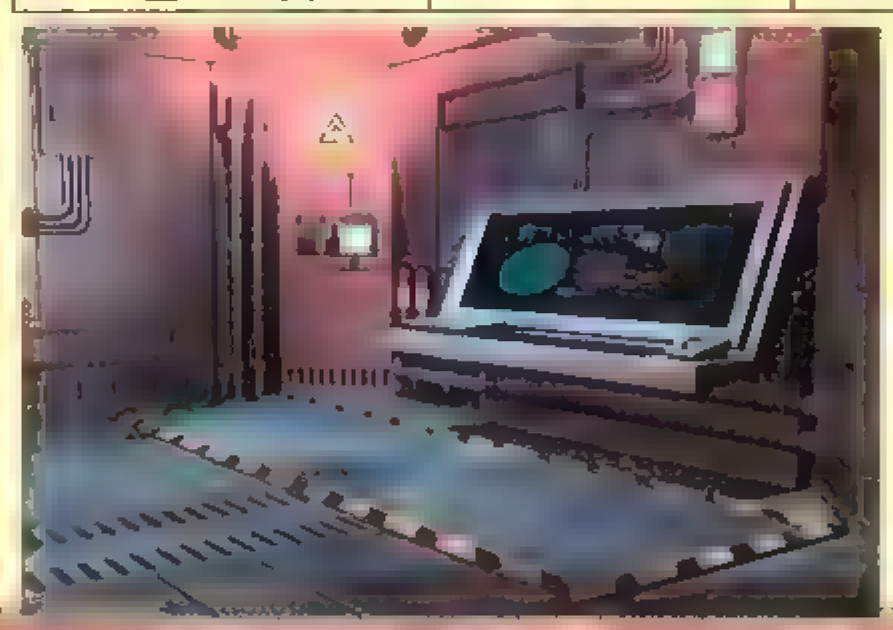


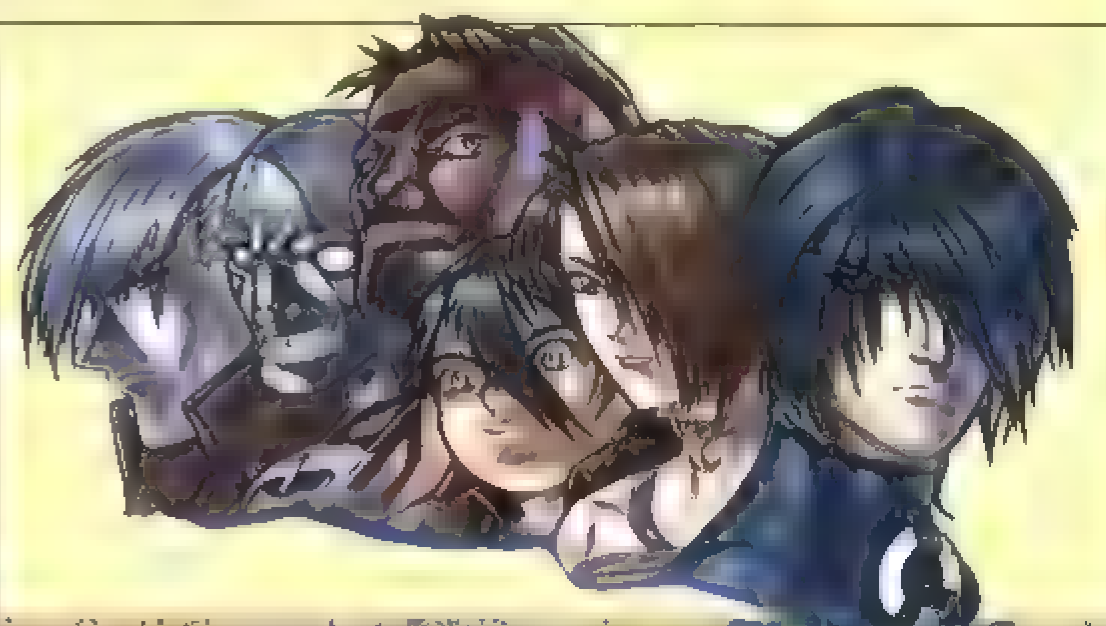
MISSION 2 海上的陰謀

戰場	座標	獲得物品
2－01	(05,33) (20,44)	力士獲得「傳說之格鬥裝備<不動明王鎧>」 活化激素
2－02	(07,27)	蘇生劑
2－03	(05,13)	強化激素
2－04	(10,34)	固化激素
2－05		戰役結束，惡魔獲得「BANALO樹枝」

POINT [illegible]
亦即，以另一種[illegible]的方式，惡魔將會錯過此物

戰場	座標	獲得物品
2－06	(11,29)	戰奴獲得「熱感應動態自動追蹤器」
2－07	(07,23)	念化激素
2－08	(11,19)	活化激素
2－09	(11,29)	強化激素
2－11	(08,40) (22,26)	惡魔獲得「生化元素藥劑<Araneid>」 固化激素
2－12	(29,13)	強化激素
2－14	(21,39)	念化激素
2－15	(08,32)	強化激素
S－01	(08,34) (15,31) (17,35)	回復錠II 蘇生劑 輝化激素
S－02	(14,38)	月神獲得「靈松琥珀」
2－16	(14,32)	魔術師獲得「神秘卷軸碎片之二」
2－17	(12,28)	死神獲得「上古兵器<幽冥顱骨>」





MISSION 3 血紅氣息

戰場	座標	獲得物品
3-03	(08,30) (27,21) (17,17)	惡魔獲得「生化元素藥劑<Tigon>」 月神獲得「紫蘊晶玉」 [redacted]
3-04	(05,23)	輝化激素
3-05	(16,22)	免疫投藥 I
3-06	(10,12) (15,17)	回復錠 I 活化激素
3-07	(57,45)	回復錠 II
3-08	(12,30)	死神獲得「上古兵器<龍王脊>」
3-11	(54,40) (27,57) (38,22) (15,61)	戰奴獲得「熱感應動態追蹤器」 力士獲得「傳說之格鬥裝備<哈努曼之腕>」 蘇生劑 [redacted]
3-13	(38,74) (28,28) (31,21)	魔術師獲得「神秘卷軸碎片之三」 固化激素 回復錠 I

MISSION 4 獨立的危機

戰場	座標	獲得物品
4-01	(53,55) (39,55)	戰奴獲得「高震動線性粒子砲」 強化激素
4-03	(35,103) (11,83) (35,97)	死神獲得「上古兵器<風神刃>」 蘇生劑 強化激素
4-04	(28,86) (37,103)	惡魔獲得「生化元素藥劑<Salamander>」 輝化激素
4-05	(37,57) (39,93)	力士獲得「傳說之格鬥裝備<素盞鳴尊靴>」 固化激素
4-06	(12,82)	強化激素
4-07	(62,76) (34,56)	月神獲得「破闇采珠」 活化激素
4-09	(12,78) (13,77) (40,88)	魔術師獲得「神秘卷軸碎片之四」 固化激素 蘇生劑

MISSION 5 真理的戰場

戰場	座標	獲得物品
5-01	(27,77) (16,09) (38,78)	死神獲得「上古兵器<修羅剎氣>」，學會特技「攝靈威」。 免疫投藥 II 蘇生劑
5-02	(66,36) (50,58)	戰奴獲得「急速冷凝裝置」；學會特技「瞬凝高壓迫砲」。 強化激素
5-03	(91,95) (43,81) (68,88)	月神獲得「德古拉之心」，學會特技「超激能旋燁」 蘇生劑 強化激素
5-04	(43,67) (49,57)	回復錠 I 活化激素
5-05	(46,82) (27,57) (43,81)	魔術師獲得「神秘卷軸碎片之五」，學會特技「煉獄之鎖」 固化激素 回復錠 II

戰場	座標	獲得物品
5-06	(69,87) (117,51) (24,14) (66,120) (88,26) (105,79)	力士獲得「傳說之格鬥裝備<怒目金剛戒>」，學會特技「勇者無敵」。 惡魔獲得「生化元素藥劑<Scorpion>」，學會特技「魔蝕血暴」。 回復錠 II 蘇生劑 活化激素 蘇生劑
5-07	(52,132) (53,69) (56,112)	急化激素 免疫投藥 II 輝化激素
5-08	(47,125) (52,50) (72,92) (97,143)	蘇生劑 回復錠 I 活化激素 強化激素
5-09	(21,89) (44,92) (46,74) (61,71)	輝化激素 蘇生劑 強化激素 蘇生劑
5-10	(98,64)	蘇生劑

魔術師

- 銀石擲擊
  - 生體發火
    - 絕對零度
    - 十向脈衝
    - 馬哈波鋒
  - 能量之劍
    - 烈光投槍
    - 凶靈懾魂
    - 閻力急殺
  - 耐疲勞1　耐疲勞2　耐疲勞3
  - 飛行　恢復步行
  - 煉獄之鑰：蒐集神秘卷軸碎片之一
    - 神秘卷軸碎片之二
    - 神秘卷軸碎片之三
    - 神秘卷軸碎片之四
    - 神秘卷軸碎片之五

「生體發火」這條路條在遊戲初期顯得強悍、好用，且可讓魔術師快速的升級，面對大堆敵人的場面時，只要躲在牆後面拼命發功即可。可惜到了任務四以後，攻擊力會變得有如日薄西山，特技的威力既鎮壓不住敵人的火力，且又不堪敵人攻擊，幾乎淪落得一擊必殺。尤其到了遊戲後段，面對龐大的機器人時，反而落得要以最原始的「銀石擲擊」打混，是典型的先盛後衰型。

反觀「能量之劍」的路線，則是完全相反的類型。由於攻擊力並不比「銀石擲擊」強，因而在初期會打得很累，等級極難大幅提昇，但是到學會「烈光投槍」之後，便可遠距離攻擊，且攻擊力頗強，對付機械人又有五倍的殺傷力，所以能力會一次改觀。「閻力急殺」則是後期極為重要的特技，攻擊範圍不但可涵蓋整個戰場，且命中機率又極高，故應盡快學會這項特技。



戰奴

- 攻擊增強
  - 增程彈
    - 燃燒彈
    - 化學彈
    - 穿甲彈
    - 微型導彈
  - 曳光彈
    - 二次攻擊　四次攻擊
    - 精進射擊
    - 高爆彈
  - 耐疲勞1　耐疲勞2
  - 瞬凝高壓迫砲：蒐集VI稀有礦石
    - 熱核爆破加速推進器
    - 熱核爆破加速器
    - 高震動線性粒子砲
    - 急速冷凝裝置

選擇「曳光彈」的路線，玩到遊戲後期會很累人，因為戰奴的「原罪」即是很容易被之前……一個大陣時，陷於離散狀態，加上初期的命中率奇差，很少有敵人會乖乖的站著被他轟，所以累積經驗值和升級之途，會成為戰奴的一場惡夢。此路線除了「曳光彈」、「高爆彈」的命中率較高以外，其他則乏善可陳。可是，「高爆彈」的攻擊值又顯得極不穩定，且偶有「凸槌」之舉，有時殺傷力可達四、五千，有時卻又僅只數百之數，身處緊要關頭，通常也是陷入苦戰的「元凶」。

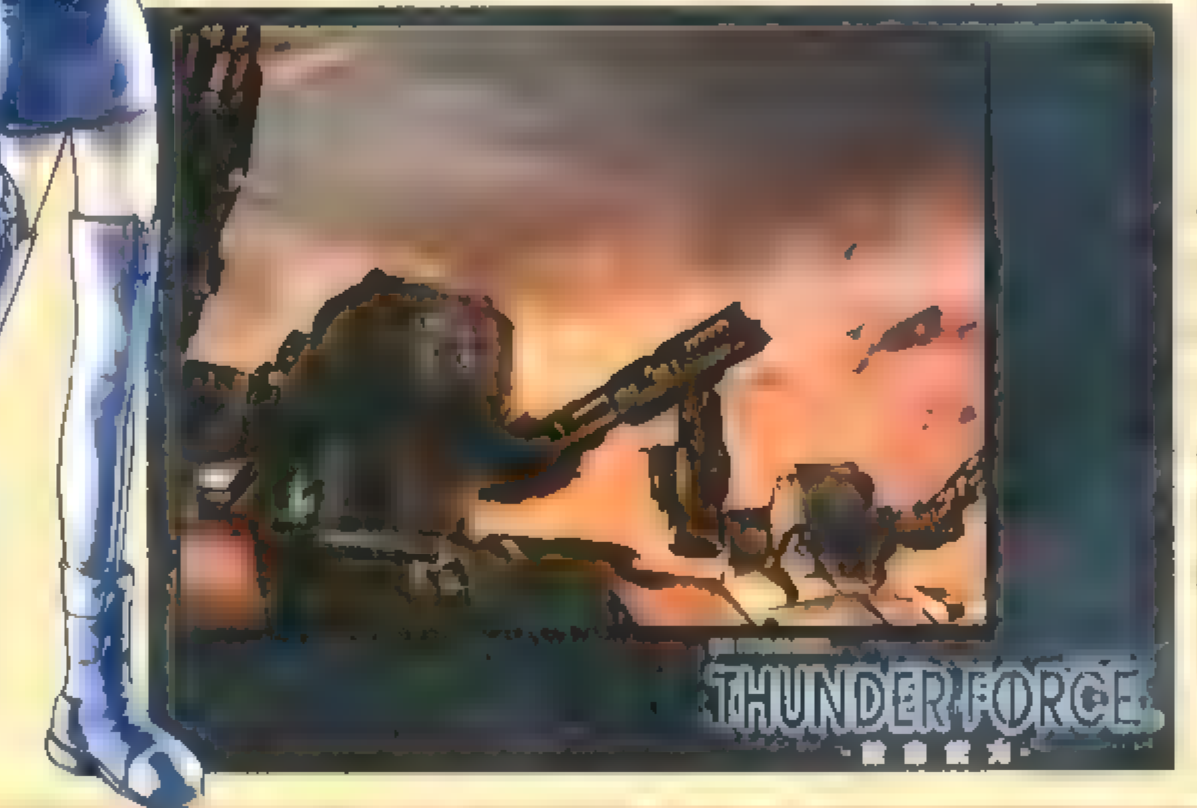
「增程彈」的路線則是初期較不順利，但若撐到「燃燒彈」、「穿甲彈」紛紛上場以後，情況也就會大大的改觀。直到「微型導彈」一出籠，戰奴的人生也會變為彩色的了。唯因「微型導彈」需耗費大量的SP，故於等級不是很高的階段時，還是先選擇「燃燒彈」較切實際。「穿甲彈」在遊戲後期面對大批機器人時，會是極重要的「填補器」，即使未能一擊斃殺，但也通常會讓敵人陷入垂危。至於「化學彈」，其重點是要使敵人中毒、昏迷，殺傷力則是不堪聞問的。



月神

全回復　全治療　┬ 激光束　耐疲勞1　全治療2　全回復2
├ 落雲
├ 闇重
├ 碎櫻
├ 聽音
└ 超激能旋煉：蒐集蒼蟒翡翠
　　　　　　　　靈松琥珀
　　　　　　　　紫繡晶玉
　　　　　　　　破闇朱珠
　　　　　　　　德古拉之心

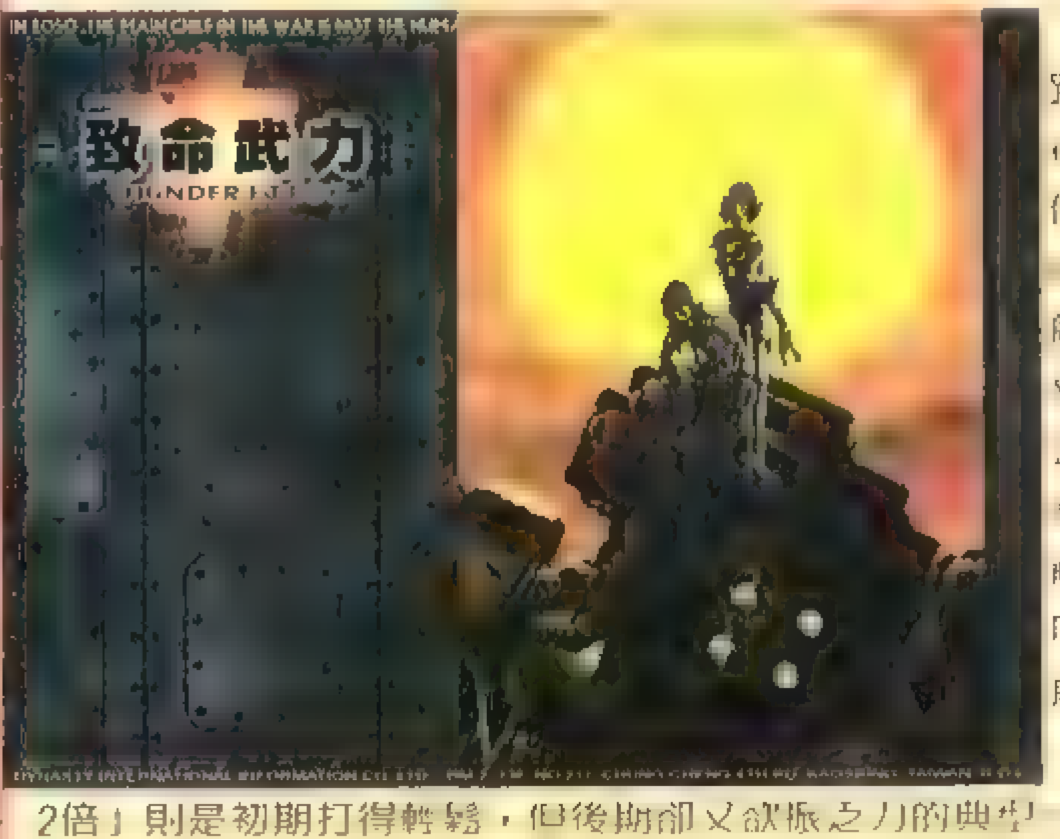
月神在遊戲中的角色定位，應該是著重於對團隊進行醫療的，畢竟，在全程的戰鬥裡頭，月神是極少有機會能挪出空檔進行攻擊的。初期的「激光束」攻擊力不弱，如能設法增加見



杠的機會，對於月神的等級提昇很有幫助。第一個應列入考慮的特技項目，當首推「碎櫻」莫屬，其攻擊力既強，且有極大機率可直接將敵人一擊必殺，相較於「落雲」跟「闇重」等，簡直有如天壤之別，絕對是月神隨身必備的必殺、安身良方

力士

阻擋 ┬ 崩拳　旋英鐵騎　虎撐拳－羅漢雙衝　創龍訣　蒼龍震
├ 攻擊2倍　攻擊4倍－攻擊16倍　攻擊64倍
├ 耐疲勞1
└ 勇者無敵：蒐集傳說之格鬥裝備<毘沙天門盔>
　　　　　　傳說之格鬥裝備<不動明王鎧>
　　　　　　傳說之格鬥裝備<哈努曼之腕>
　　　　　　傳說之格鬥裝備<素蓋鳴尊靴>
　　　　　　傳說之格鬥裝備<怒目金剛戒>





「崩拳」的路線在初期打得不是很順手，但隨著等級提昇，則有如倒吃甘蔗一般，越打越順的，且不易導致力士疲勞。到了遊戲後期，一般敵人只需「創龍訣」即可一招解決，對付機器人也有不了的殺傷力，「蒼龍震」則是可大範圍減損敵人威脅的利器。

「攻擊2倍」則是初期打得輕鬆，但後期卻又欲振乏力的典型。至於AP值的減損，則是「攻擊2倍」減損2點，「攻擊4倍」減損4點，「攻擊16倍」減損16點；而「攻擊64倍」則是減損64點，其下場不外乎……也就是所謂的癱瘓啦…不過，等到遊戲後期時，由於殺敵所獲取的經驗值大增之故，故「攻擊16倍」特技只需施展個四次左右即可升級，這倒是很便利的

惡魔

再生
- 狙擊　二次攻擊　淬毒虐殺　蠶蝕蠱
- 淬毒刃　複眼變化　腐菌侵絲　寄生
- 耐疲勞1　耐疲勞2
- 隱形　恢復實體
- 魔藤血蔓：蒐集生化元素藥劑<Anaconda>
  生化元素藥劑<Araneid>
  生化元素藥劑<Tigon>
  生化元素藥劑<Salamander>
  生化元素藥劑<Scorpion>

「狙擊」的路線在遊戲前段極為強勁，使得惡魔成為隊中不可或缺的要員，足可橫行於任務一、二的世界。猶以「淬毒虐殺」在對付後期的機器人時，甚至還會演出出人意表的效果。至於「蠶蝕蠱」則顯有華而不實之感，惡魔原本具有「再生」能力，應該培養成一名能獨立作戰的悍將，可惜攻擊力受到掣肘，使得在面對大堆頭的敵人時，往往淪落為「贅」而不「惡」的境自憐。



「淬毒刃」的路線則是先苦後甘，雖然殺傷力不高，且可造成敵人中毒，但因必須近身攻擊之故，往往所遭受到的反擊痛可會遠大於敵人所受的傷害。「複眼變化」也稍嫌不夠實用，必須練到「腐菌侵絲」練就以後，惡魔方得以重見天日。簡直說，最終的「寄生」特技雖有七、八千的殺傷力，但還是受限於必須近身攻擊的關係，以致少有表現的機會。

死神

浮碎月破
- [illegible]
- 技擊向上—二次攻擊　四次攻擊　加速
- 無雙斬破—聖光斬破—闇影斬破—虛空斬破
- 耐疲勞1—耐疲勞2—耐疲勞3
- 攝魂戟：蒐集上古兵器<狂戰士之魂>
  上古兵器<幽冥餓骨>
  上古兵器<龍王斧>
  上古兵器<風神刃>
  上古兵器<修羅剎氣>

死神可說是「鬼兵」部隊的靈魂人物，既酷又強，所以才當得了隊長…不論死神的特技選擇哪條路線發展，其強悍的程度幾乎是不相上下的，只不過「技擊向上」的路線會使得戰鬥變為更輕鬆，因為有幾項特技都具有一擊必殺的能力。待成長到「四次攻擊」以後，簡直就是殺遍戰場無敵可擋了。

「無雙斬破」的路線升級較慢，且「虛空斬破」在後期又會被究極特技所取代，但因此路線的攻擊範圍會越趨加大，其威力也是很嚇人的。死神的「刀技」特技對於「魔頭級」的敵人極為管用，例如「虛空斬破」在一場戰鬥裡可以連升個四、五級以上，因每施展一次即可解決四、五名一般敵兵，故而所累積的經驗值也就極為可觀。至於「加速」一項，那是練來落跑用的，學不學可悉聽尊便，但請記得「使用前搖一搖」，因為使用後必然會導致癱瘓…





熱血躲避球 2

BLOODSHOT DODGE BALL 2

攻略題要

過關時數 3

這款躲避球遊戲是去年所發行的『熱血躲避球』之續集，本攻略將讓各位玩家了解有關熱血躲避球的各種設定，以及各隊伍魔球的擊球秘技。

另外有一點必須告訴玩家：這款遊戲分作單人及雙人玩法兩種，雙人單機的玩法是指“對戰”而言，筆者在此只介紹單人單機的故事模式，將每個玩家可以用到的隊伍及攻略該隊最有用的方法加以說明；玩家在對戰系統裡面選隊時，則可參考本篇作為對戰選隊的參考。



由於故事模式總共可以選擇九個隊伍當作主角，並且都有各自不同的故事順序，為了篇幅的考量及避免重複，所以這裡只使用主角“熱血學園”為攻略；玩家可以藉由裡面的敘述，在遊戲中選擇其他學園作開始的時候，參考筆者所提供的攻略法。





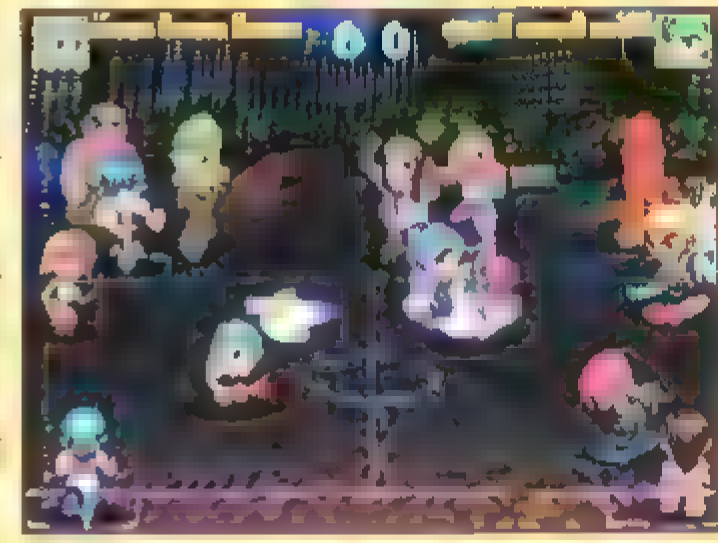


在戰鬥的時候注意你的畫表，場內的主將每人都有生命值與能量值兩種數值。每隊共有六個人，分內場 人、外場 人、玩家可於9組隊伍之中選擇一隊來和電腦對打，或是和朋友雙人對打，比賽開始前會先以擲錢幣的方式決定哪隊先持球攻擊，若場內球員生命值歸零，該角色就會陣亡並消失，而當內場三名球員全部陣亡之後，此隊即被宣告比賽結束並失敗。

因為隊伍的數量很多，所以製作小組統一了隊伍之中的發射魔球方式：也就是說，同一個隊伍的三名主將，只要



按下 樣的按鍵，就可以發射他們自己的絕招，這在應用上可說是大大地方便！能



量值足夠時才能使出絕招，能量值會於使用絕招時漸漸消耗，隨著時間的增加，能量值也會漸漸地補充，到一定程度時便可再度使用魔球。

若在場地時限到之後還沒分出勝負的話，則以剩下人數較多的一方獲得勝利；和電腦系統對打的情況下，若雙方平手則為電腦獲勝。好，規則介紹完畢之後，接著，就是本篇攻略的內容啦！

重新燃燒的熱血躲避球大賽！



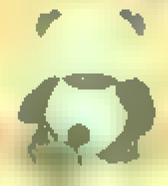
話說熱英雄和血少年等人贏得了上屆的熱血躲避球大賽後，一日回到母校，聽見一夜白等人報告水晶失竊的狀況，其結果就是必須再參加次躲避球大賽，並且得到冠軍，以防惡魔學園獲得水晶，解開封印危害蒼生。當下熱英雄和血少年就去找到了萍萍 ，並且說服她加入了隊伍。熱英雄、血少年、萍萍以及大一點、小一點、小不點六人，組成了熱血學園隊伍，參加了躲避球大賽！





主[illegible]將	熱英雄、血少年、婷婷
[illegible]	大一點、小一點、小不點









熱血躲避球2 攻略題要

第1戰 功夫學園



敵方主將	一夜白、一掌風、一腿勁
	無疑弟子、無倦弟子、無力弟子

功夫學園資料公開

功夫學園絕招發射方式：↓ ↑ + A

一夜白絕招名稱：飛龍波動球

一掌風絕招名稱：集氣旋風球

一腿勁絕招名稱：

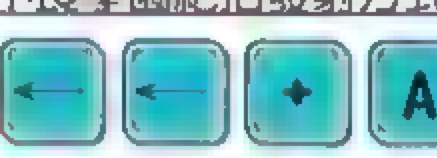
第2戰 不良學園





敵方主將	阿杰、阿標、阿威
	阿凱，阿琮，阿ㄆㄧㄚ





← ← + A



第3戰 水手服學園



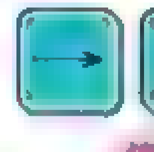
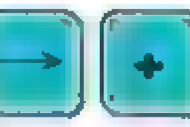
主將	亞美、恭子、貴子
	小愛、小琳、小靜

水手服學園攻略建議

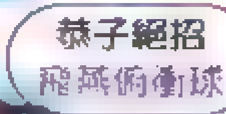
小心恭子的必殺絕技「飛燕俯衝球」，這種球路相當難以抵擋，幾乎可以說是必中……避才是上策。而……看見亞美衝過來，……迅速退後以免被其施展「飛燕跳殺球」，場地是水手服學園的自有場地。



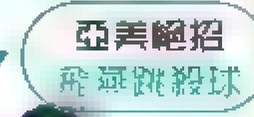



→ → + A

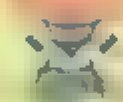








貴子絕招：



第4戰
主將 洛特(ROTE)、薩克(ZARK)、安娜(ANNA)
副將 比爾、麥克、傑森
綠扁帽學園攻略建議
綠扁帽學園 資料公開
綠扁帽學園絕招發射方式：
↑ → + A
薩克(ZARK)絕招名稱：
高速追擊(SPEED PURSUIT)



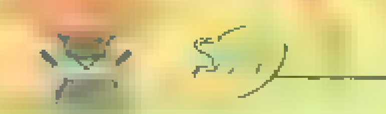
第5戰
主將 小峰、小智、大頭
副將 次郎、廣志、阿隆
滑板學園攻略建議
滑板學園 資料公開
滑板學園絕招發射方式：
↑ ↓ + A
小智絕招名稱
大頭絕招名稱：前衛水晶球



第6戰
卡哇伊學園
主將 凱特貓、波比鼠、百吉狗
副將 糜糜熊、奇奇熊、皮皮熊
卡哇伊學園攻略建議
卡哇伊學園 資料公開
卡哇伊學園絕招發射方式：
↓ ↓ + A
波比鼠絕招 風雲之舞
凱特貓絕招 花月之舞
百吉狗絕招 回旋亂舞
另外兩人了。

熱血躲避球2攻略題要





第7戰

主將	阿珠、阿花、阿妹
副將	小紅、小紫、小綠





第8戰

主將	風魔次郎、火行者、猿飛劍助
方	伊賀、甲賀、衣葉





第9戰 怪獸學園

主將	犀角龍、飛翼龍、異形龍
	大肥蛆、毛毛怪、三葉蟲



第10戰 影子

主將	吸血鬼之影、巨獸之影、巫女之影
	黑之影、暗之影、灰之影

影子的攻略建議

第十一戰

主將	查爾斯、卡菈、布奇
	亞當、亞瑟、亞倫

惡魔學園資料公開

惡魔學園絕招發射方式：← ← + A

查爾斯絕招：魔神洛甘

布奇絕招

卡菈絕招：魔法流星墜

惡魔學園攻略建議

本關就是魔王關，也就是熱血躲避球二的最……在這學園中所設立的球場所舉行……在這裡將會遇……

附錄1 會在場上出現的道具介紹

寶物名稱		說明	寶物名稱		說明
	小玉飯糰	可以使球員的生命值增加四分之一		熱血之水	可以使球員的生命值立刻補滿
	波霸奶茶	該寶物可以使球員的生命值增加三分之一		生死符	取得該寶物的球員生命值會和對方主將的生命值交換

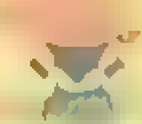
附錄2 可購買的道具介紹

寶物名稱		價格	效果簡介
	小玉飯糰	1000G	使生命值增加四分之一
	波霸奶茶	2000G	可使生命值增加三分之一
	黃金護腕	1000G	一般攻擊力增加，絕招攻擊力維持不變
	金手指	1000G	接球成功率會+20%
	疾風鞋	1000G	移動力提升
	影子披風	1000G	防禦力增加
	葵花寶典	2000G	絕招攻擊力增加
	躲避球之鑰	3000G	所有能力全都提升
	神秘咒文石板	24000G	不可思議！所有隊員能力全滿

在比賽進行中，這些道具會不定時由裁判以亂數的方式丟入內場中，而內場中的球員可以過去使用，出現的時間只有十秒鐘，時間一到就會消失，玩家可要隨時注意！這與販賣的道具使用之時機不同，販賣的可以讓你在賽前就先使用，但是這個則是可以讓你在戰鬥中補充體力唷！

因為在這款遊戲裡面，每場比賽獲勝後，都可以獲得3000G。當然，打倒怪獸隊可獲得5000G，打倒惡魔隊可獲得7000G，這些錢都可以用來購買道具。購買道具請到鎮上的道具店，那裡隨時可以買。





決戰王朝

Seven years war 2

關卡戰術指引

決戰王朝是一款具有歷史故事背景的即時戰略遊戲。在這款遊戲裡面，最重要的就是"戰略"以及"戰術"的運用，如果不[illegible]門道只會胡打亂衝的人，可是會吃一[illegible]的消！以下[illegible]是本遊戲總共三篇的攻略，分別是以[illegible]個不同的角度，來進行這一場戰爭。[illegible]許多戰術的其中一種，玩家可以先照[illegible]了之後，自己也可以有一些新的變[illegible]讓遊戲變得更好玩！

① 出兵

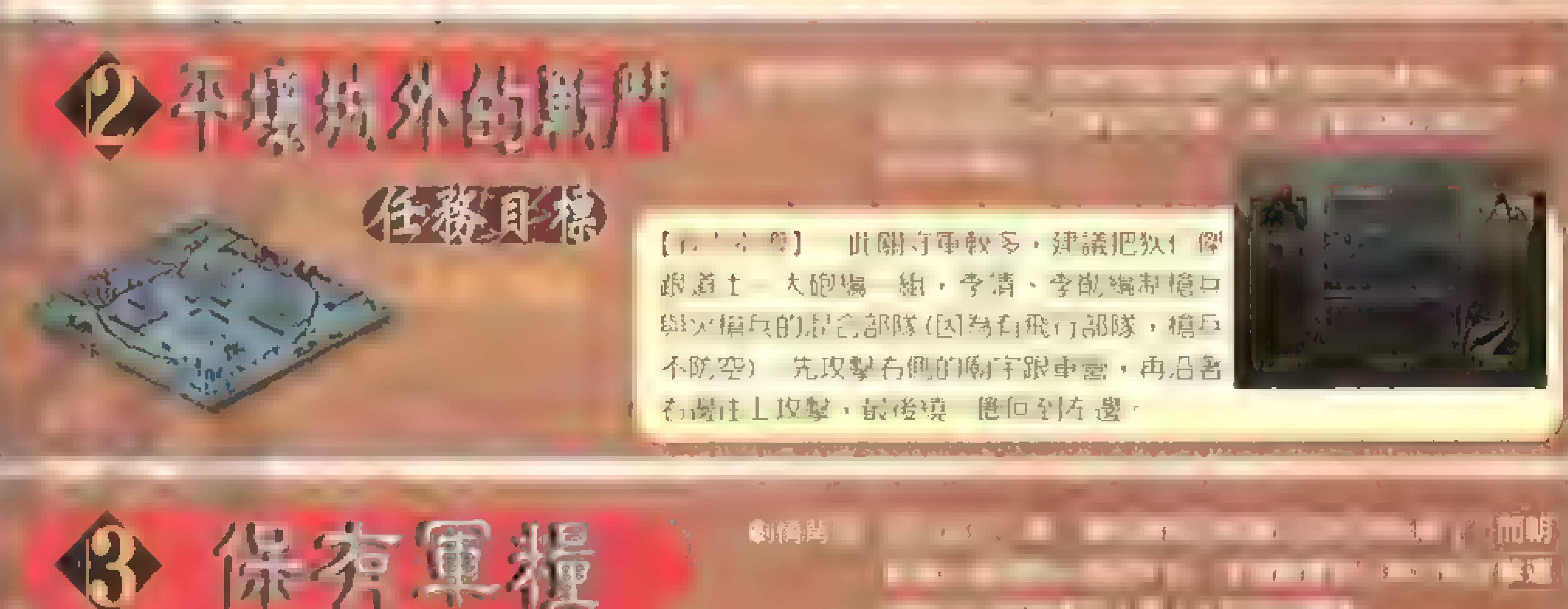
任務目標

【[illegible]】 開始，玩家會在地圖的左邊出現，[illegible]產，同時生產槍兵，[illegible]過沒多久，女真的第一波攻擊便會前來，此時的可用李靖、狄仁傑、李勣幫忙擋，當你兵力達到一定的數量後，以槍兵3、火槍兵[illegible]的比例分配給一個人或者全部交由李勣，地圖的北方有一塊比較小的陣地，你可以先打那裡取得更多的資源，等集結好的兵力後，便一舉把地圖左邊的陣地消滅吧！

② 平壤城外的戰鬥

任務目標

【[illegible]】 此關守軍較多，建議把狄仁傑跟道士、大砲編一組，李靖、李勣編制槍兵與火槍兵的混合部隊（因為有飛行部隊，槍兵不防空），先攻擊右側的廟宇跟軍營，再沿著右邊往上攻擊，最後繞一圈回到左邊。



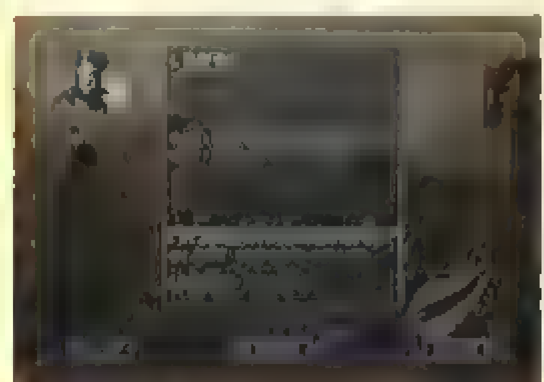
③ 保有軍糧

任務目標

【[illegible]】 此關地圖的左右都有敵軍，而運糧隊在上方，將全部的兵力交由李靖，而狄仁傑跟李勣則負責防守。前往的路有兩條，路上有不少崗哨，建議帶大砲解決，當玩家找到運糧隊後，左邊的軍隊會派出一隊人馬阻擋回去的路，這時可以派出陣地的守軍幫忙，運糧隊回到基地後，便可以消滅敵軍了。

4 秘密會談

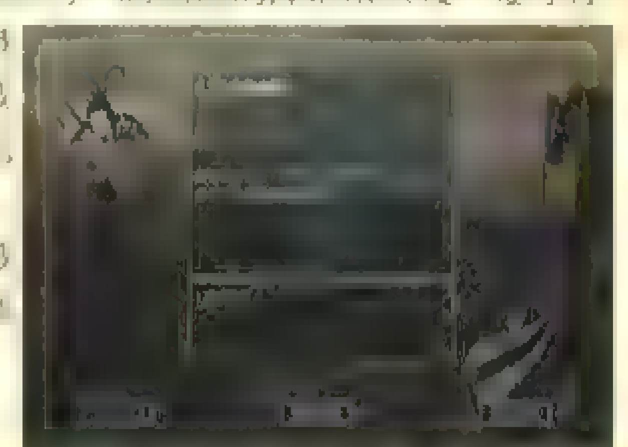
任務目標



【攻略心得】這一關的敵人相當的多，雖然敵軍不會主動進攻，但是久耗速度太慢，目標的陣地會被消滅。開始將所有兵力都給狄仁傑，另方面在陣地全力生產，然後狄仁傑利用朱雀飛至目標陣地。當狄仁傑到達時，柴田勝家便會出現，此時才開始進攻，將前方的陣地摧毀，狄仁傑便可趁此時將柴田勝家擊退。

6 芝山的血戰

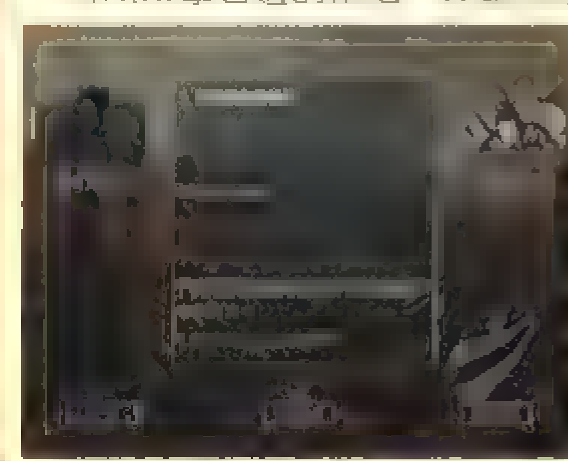
任務目標



【攻略心得】敵軍佔了各方的在我方陣地內佈設置了陣地，所以建議先生產火槍兵，加強自己陣地防守，然後全力生產兵力，將周圍的陣地解決後，使生產木牛，並配合各種生產戰術前往戰場。先用木牛將對方掃蕩後，將兵力用木牛運送過來，消滅敵軍。

5 練江議和的破裂

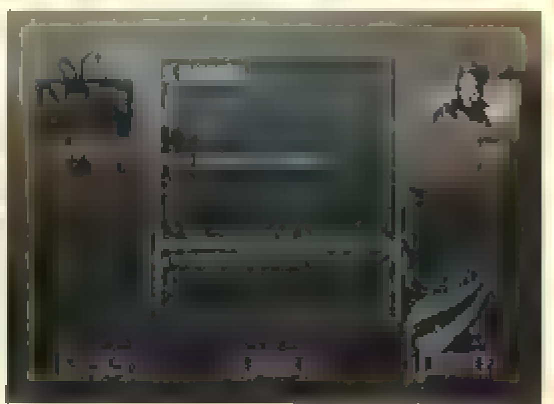
任務目標

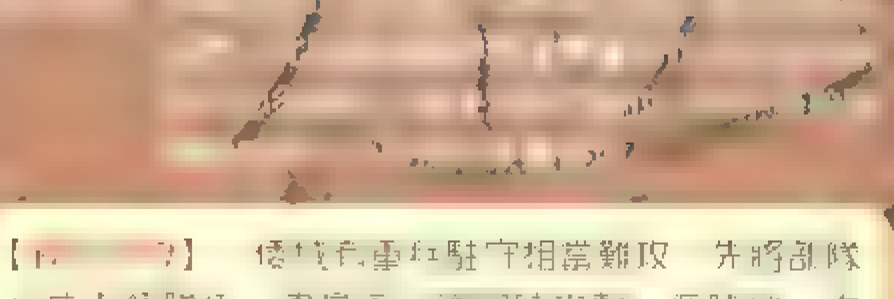


【攻略心得】一開始先用李淳風埋設地雷在陣地附近，並全力生產，過了兩三天，資源也挖的差不多了，可以攻擊右邊的箭塔，以取得那裡的農地，等到五天過後，援軍到來，便開始進攻，先從左邊的陣地攻起，如果有多餘的兵力，便連右邊一起攻擊，最後攻擊紫色的陣地，結束任務。

7 倭城攻防戰

任務目標





【攻略心得】倭城的敵軍駐守相當難攻，先將部隊分成五個隊伍，盡量同一時間攻擊一個陣地，由左到右逐個擊破，並隨時補充兵力。建議用投石車、神將車、震天雷等兵種在外圍攻擊，敵人靠近時再使用槍兵、火槍兵阻擋，便能勢如破竹了，獲勝後就結束了唐朝的故事。

❶ 不安的戰運

任務目標







【　　　】：這關任務重點是摧毀烽火台，這關的敵人不強，只要主將帶著兵行軍(主將能提昇士兵的戰力30%)，應該能輕鬆獲勝。

❷ 火燒的漢城

任務目標





【　　　】這關主要是將皇帝移往平壤城，所以要避免無謂的戰爭，沿著山直走，要小心路上會遇到埋伏的忍者。在遇到權羽後，日軍會從後方出現，此時不要管日軍繼續向前，途中會遇到一小隊的日軍阻擋，但我方的兵力仍然能夠應付，皇帝一到平壤城，便完成任務。



❸ 海上的勝利

任務目標



【戰術指導】：一開始麗水道不會有被倒攻，一邊派船攻擊，一邊趕快將李舜臣送到本營，以取得控制權。取得控制權之後要提防敵軍的空投與船的攻擊，所以防空塔跟船是必要的，你可以佔領北邊的島以取得較多的資源，等你實力雄厚了以後，便可以開始反攻啦！

❹ 覺醒的高麗半島

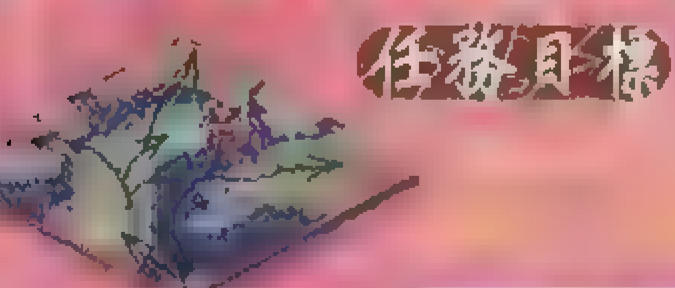
任務目標



【戰術指導】：沿路的路標都有日軍駐守，要小心不要損傷過大。當破壞完所有的路標後，完成能的本軍會在北方出現，此時日軍增援也會從右邊出來。將部隊帶到北邊會合，在北邊發展增兵後，便可南下進攻。



5 英雄登場－韓山大臣



任務目標



【[illegible]】外把李舜臣移動到南方的烽火台後，援軍就會出現，此時消滅敵軍的艦隊，並同時將運輸船登陸在左邊的岸上建立陣地，要防範敵軍的飛天艇及戰船的攻擊。當生產告一段落時，便可出兵消滅敵軍了。



6 勝戰的領袖・行州大臣

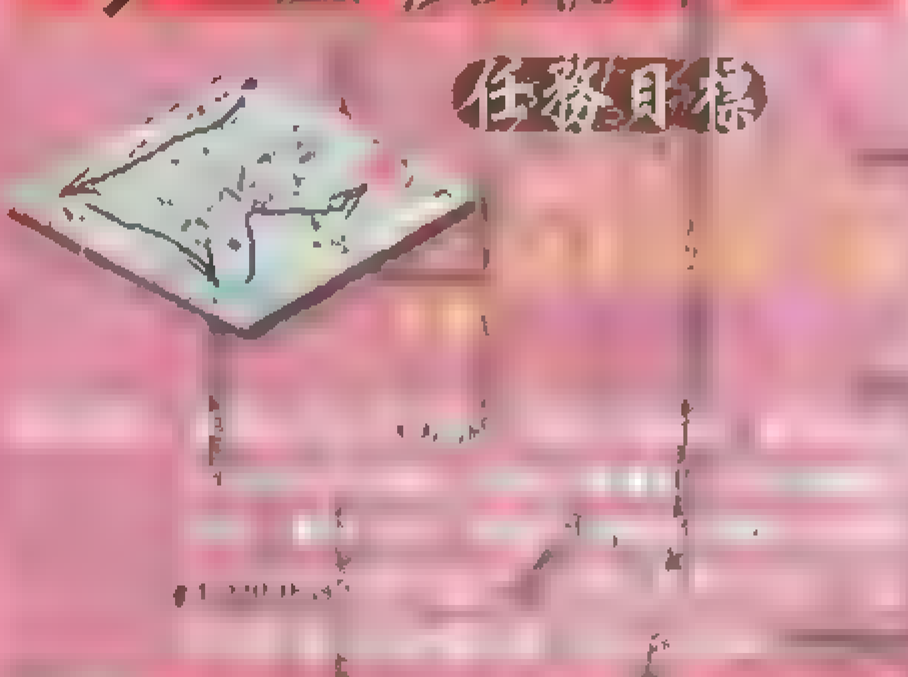


任務目標

【[illegible]】火戍寺在敵軍後方，所以必須[illegible]兩排的箭塔才能到達，[illegible]路要注意體力的消耗問題。等到使命大師到達火戍寺後，地圖左邊會出現我方援軍，此時已經能開始跟建築，培養實力後，將敵人一舉消滅吧。



7 白衣宗軍



任務目標

【[illegible]】到地圖的左邊找到李舜臣，路上有不少箭塔要小心。找到之後，郭在友和李舜臣要一同前往南元城，到了南元城與權羽會合後，便開始生產，等儲備一陣子兵力後，便可以開始進攻，消滅敵人。



8 最後的戰役・露梁海戰



任務目標

【[illegible]】此關敵人相當的多，而且攻擊也很快。[illegible]開始[illegible]定要守住，兵力增加的差不多後，便將海岸的警戒塔[illegible]破壞，此時日軍的運輸船隊會出現，李舜臣的海軍援軍也到了，不用猶豫，全部消滅吧。



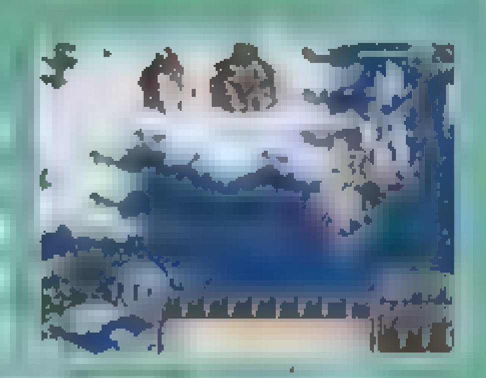
決戰王朝：關卡戰術指引

攻略・備忘錄

1 戰爭的起源

任務目標





【[illegible]】戰術指導：本關的敵人不多，先將面前的船解決掉後，便搶灘登陸。先攻下東來城作為基地開始建設生產，等到兵力充足了便可以進攻釜山城了。沿路上有一些朝鮮部隊駐守，要小心[illegible]

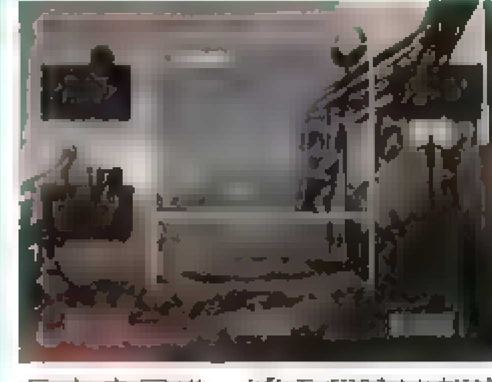


2 攻破防禦線

任務目標







【[illegible]】：[illegible]開始，風魔小太郎的陣地便遭到攻擊，趕快前往陣地解救。擊退敵人後，柴田勝家走到主帥營前，風魔小太郎便會出現。此時加緊生產兵力，等兵力充足後，將兩個陣地都攻下來吧。

3 攻佔漢城

任務目標





【[illegible]】：敵人的防禦網在河邊，從地圖下方的淺灘通過後一一消滅。此時本軍會搭輸送船到來並進行強襲，消滅左上角的部隊後，便可以設置陣地了，一舉把[illegible]拿下吧！



4 壁堤館的戰鬥

任務目標



【戰術指導】：一開始敵軍的本陣(紅色)會不斷的攻來，此時盡全力的擋住吧！等到生產到一定的程度了，便派[illegible]位將軍從上方或下方攻擊紫色的陣地，繞過本陣摧毀儲糧區後，便盡全力的消滅敵人！







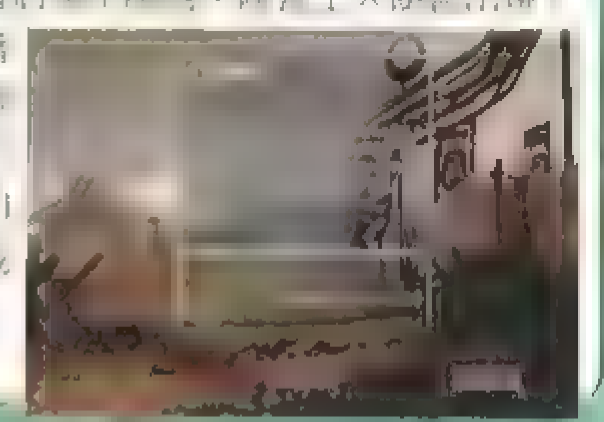
【戰術指導】雖然敵人眾多，但我軍也有[illegible]個陣營，左右兩個陣營的軍隊會自動攻擊，所以玩家要注意從上面來的敵軍。增兵完成後，便將敵人殺個[illegible]個也不剩吧！

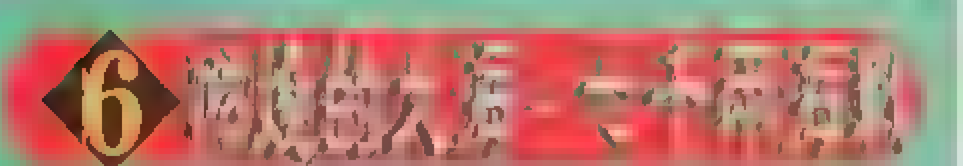


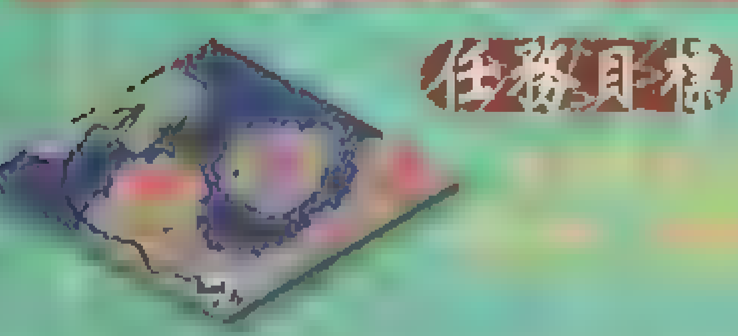
⑦ 陶瓷戰爭

任務目標

【戰術指導】[illegible]關的敵人相當多，但可以不[illegible]他們（當然，如[illegible]的實力堅強，[illegible]他們也[illegible]），[illegible]隊[illegible]，[illegible]「[illegible]」，[illegible]的陣地時，[illegible]，陶瓷工人便[illegible]。等到陶瓷工人[illegible]路[illegible]中[illegible]離開[illegible]陶瓷工[illegible]，任務[illegible]！







【戰術指導】先儘快製造出運輸飛船，將忍者送至敵人後方佔領建築物。第二天，[illegible]會搭飛船從敵後方出現，消滅在後方殘存的敵軍吧，等到龍川[illegible]出現後，就是反擊的時刻了！



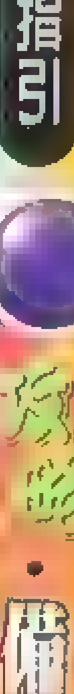
⑧ 戰爭結束

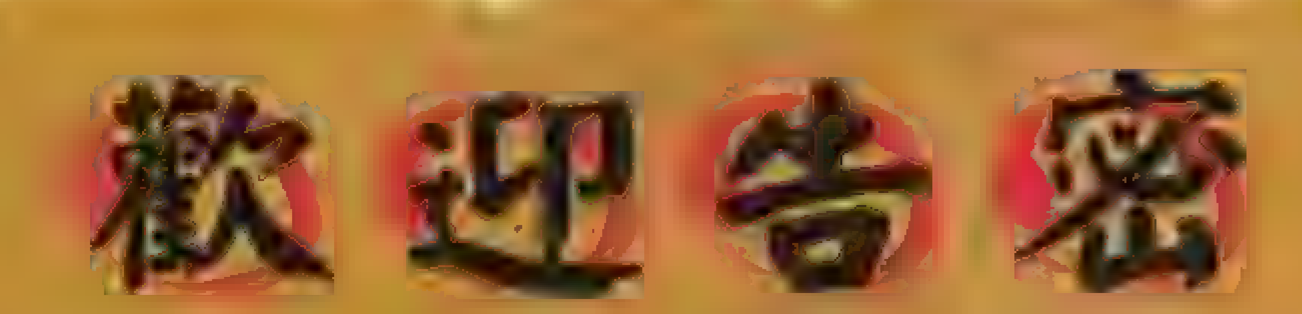




【戰術指導】這關是最後一戰，同時也是最難[illegible]的關[illegible]。開始利用運輸[illegible]將車輛[illegible]向東邊[illegible]進攻，[illegible]的問題，[illegible]陣地未完全毀滅前，先將[illegible]戰術[illegible]上重新設陣，一步一步的反擊吧！







歡迎告密

本站廣徵告密者，凡對於有關電腦遊戲方面有獨特秘方，使用之後能使功力大增、勢如破竹突破難關、取得永恆生命、獲得無數物品……等等遊戲超炫資訊，皆歡迎把密函寄到告密信箱 [illegible]。如經採取，本刊將發放刊登後下月軟體世界雜誌一份，並依級數不同，給予不同數目的告密獎金，獎金分發標準如下：

一級機密	獎金350元
二級機密	獎金500元
三級機密	獎金700元
四級機密	獎金900元
五級機密	獎金1200元

特別注意！

1. 凡舉來函者，切記勿將此函內容外漏其它不相干人等知曉
2. 關於密函內容，請舉發者確定內容必定屬實。
3. 密函內容請標示清楚如何啟動密技
4. 來函者請清楚留下真實姓名、電話、住址、身份證字號。

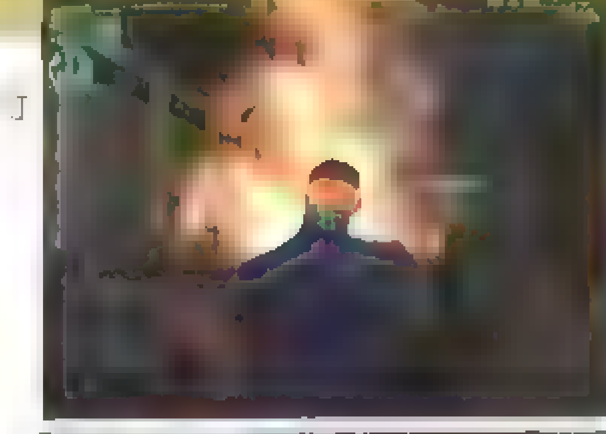
[illegible]

雷霆戰警

打開您遊戲目錄中的Hitman.ini檔，加入一行文字 "enableconsole 1"。

然後於執行任務時按～再輸入以下密碼：

密碼	效果
god 1	無敵模式
giveall	得到所有武器與彈藥
infammo	子彈無限
invisible 1	隱形







善與惡

無限食物及木材

啓動造食或造木神力，將手放在村莊倉庫或工廠的門上，然後快速點按滑鼠右鍵。正確的話，你可以用很少的神力造出很多木材和食物。

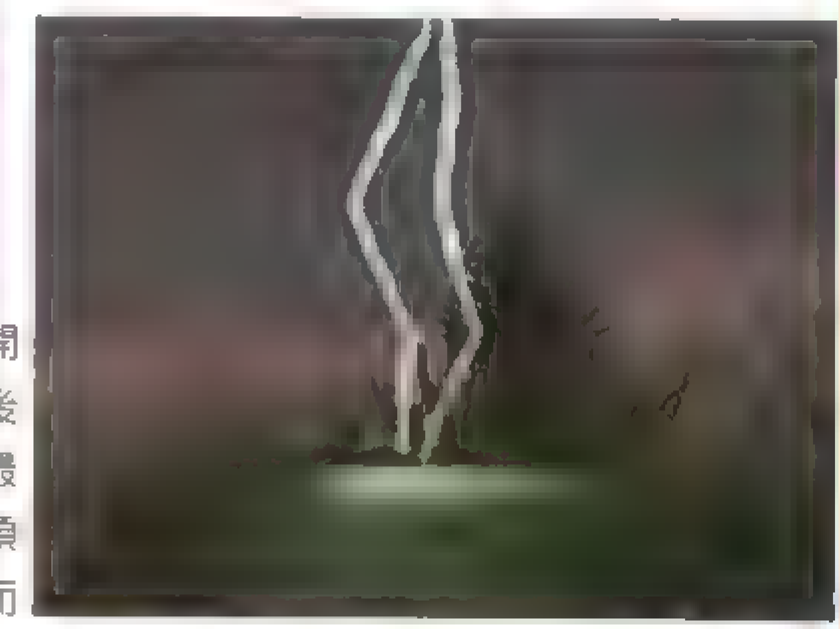
改變遊戲速度

按下［Alt］＋［1］可減緩遊戲速度，［Alt］＋［2］可加快遊戲速度。

任意變更關卡順序

進入遊戲安裝所在目錄，然後進入scripts目錄下。把所有檔名為Land開頭的純文字檔"Land#.txt"，依照你要載入的順序更改它的數字。例如：

Land1.txt → Land1.txt（不作更動）
Land2.txt → Land4.txt
Land3.txt → Land2.txt
Land4.txt → Land3.txt
Land5.txt → Land5.txt（不作更動）



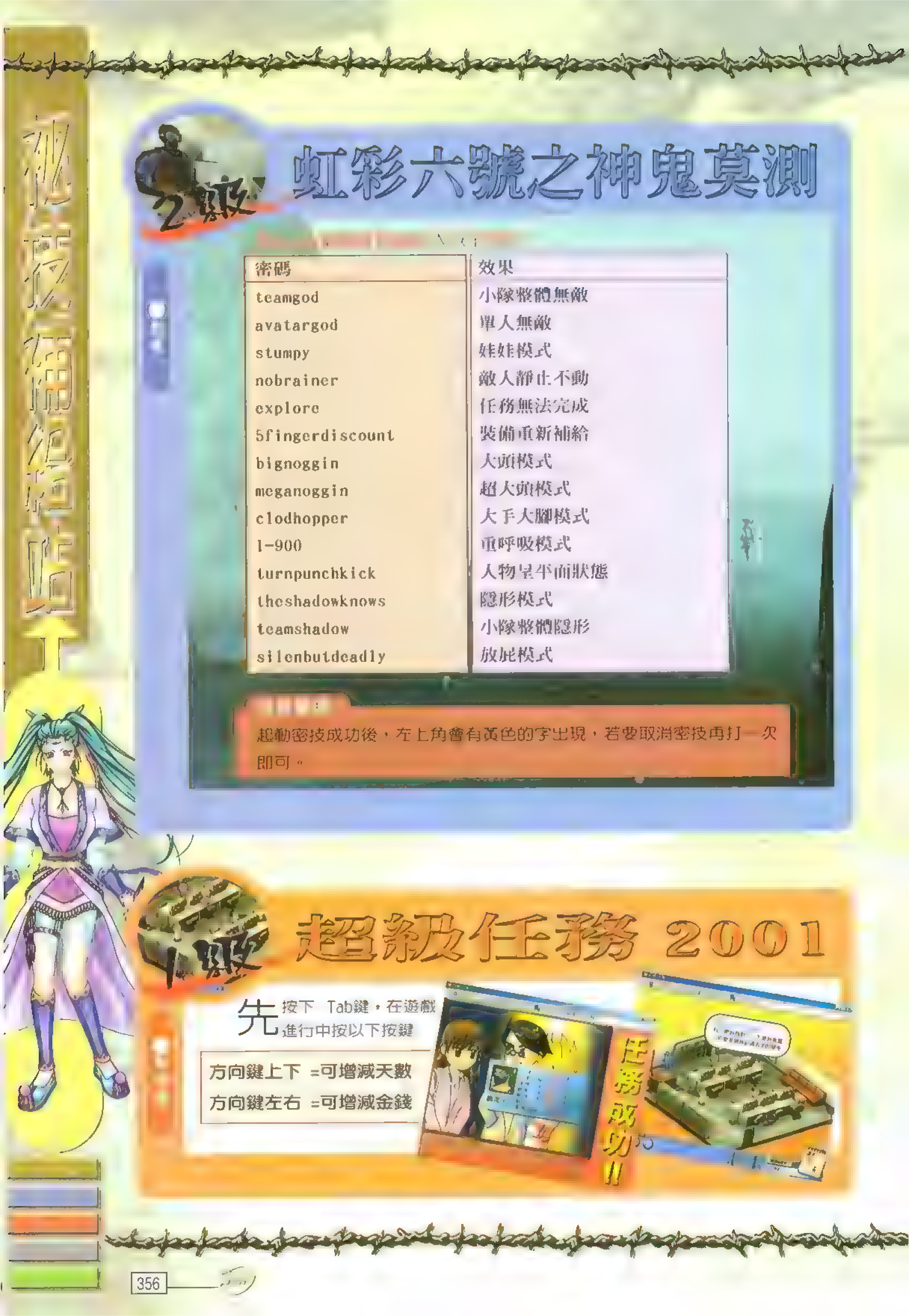
這樣子更改檔名之後，再進入遊戲，開始新遊戲，將會從第一關開始。第一關過後會進入第四關，然後是第二關、第三關，最後是第五關。你可以隨意更改關卡載入順序，但要注意的是，如果你過了第三關，而在scripts目錄下沒有Land4.txt這個檔案的話，遊戲會當掉。更改檔名的時候要多加注意。

機甲爭霸戰4～復仇者 Mech Warrior IV

按住Ctrl+Alt+Shift鍵，然後輸入以下密碼

IY	無敵
UO	無限彈藥
HF	關閉熱追蹤模式
IB	摧毀敵機
ML	完成任務





虹彩六號之神鬼莫測

密碼	效果
teamgod	小隊整體無敵
avatargod	單人無敵
stumpy	娃娃模式
nobrainer	敵人靜止不動
explore	任務無法完成
5fingerdiscount	裝備重新補給
bignoggin	大頭模式
meganoggin	超大頭模式
clodhopper	大手大腳模式
1-900	重呼吸模式
turnpunchkick	人物呈平面狀態
theshadowknows	隱形模式
teamshadow	小隊整體隱形
silenbutdeadly	放屁模式

起動密技成功後，左上角會有黃色的字出現，若要取消密技再打一次即可。

超級任務 2001

先按下 Tab鍵，在遊戲進行中按以下按鍵

方向鍵上下 =可增減天數
方向鍵左右 =可增減金錢



勁爆美國職籃 2001 NBA LIVE 2001



遊戲只允許交換球員的交易，玩家若不想藉由交易隊中最有天份的球員來提昇整體戰力，可以試試以下方法解決這個問題：先進入季賽模式，按下CIRCLE來開啓活動選單，然後選擇選單上的Roster創造球員。當創造一個球員的時候，先設定其各方面資料至最佳狀態，然後將之儲存為自由球員。接著回到活動選單，點選Roster，然後用Sign去選擇您已經創造好的球員，如果他的等級已經超過90，玩家就可以拿他來交易聯盟內的任何一位球員（包括歐尼爾及艾佛森）；重複這個步驟直到您擁有所有想要的球員為止。

在主選單之下，按下CIRCLE開啓活動選單，選擇Roster並編輯球員：如果您的"Create a Player List"項目是空的，一個明星球員就會被載入，您可以在Edit Player視窗下按R2鍵讓球員的狀況（三分球、力氣和灌籃等）更好。如果玩家想要不同的球員，就藉著按L2鍵回到空白的Create a Player List。再按下開始並且也改變某個人。別忘了存檔。

冰風之谷資料片：寒冬之心 Icewind Dale-Heart

按Ctrl+Tab鍵開啓視窗輸入以下密碼即可：（大小寫請注意）

密碼	效果
GETYOURCHEATON ExploreArea().	顯示全部地圖
GETYOURCHEATON Hans().	傳送隊伍至游標處
CHEATERDOPROSPER SetCurrentXP([數量]).	給與人物經驗值
CHEATERDOPROSPER AddGold([數量]).	給與隊伍金幣
CHEATERDOPROSPER:Midas().6	給與隊伍500金幣
GETYOURCHEATON FirstAid().	得到5個治療藥水、5個解毒藥及1個解除石化捲軸

先備份遊戲目錄中的icewind.ini，再用文字編輯器打開它；於"[Game Options]"區段內加入一行"Cheats 1"，完成後存檔離開。重新啓動遊戲後按按Ctrl+Tab鍵開啓視窗，鍵入字串"GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();"後，就可以使用以下的組合鍵秘技了。

組合鍵	效果
Ctrl+J	傳送人物至游標處
Ctrl+R	治療、復活指定人物
Ctrl+Y	消滅指定的人物（無經驗值）
Ctrl+4	顯示多邊形（可用來偵察陷阱）


黃易
尋秦記
黃易奇情武俠史無對證最強代表作——
穿越時空回到戰國亂世，
二十一世紀的特種戰士－項少龍－必須．．．．



尋秦
尋找秦始皇，是趨炎附勢或改變歷史
尋情
她們的命運真的無法改變
合力進行事件攻略
共闖烽火戰國
在這個強權就是公理的時代
才能主宰自己的命運
【神兵鑄煉系統】
由自己鑄煉絕世神兵
多人戰鬥
與戰國梟雄們一決雌雄
TCW


哈拉麻將王
Talking Mahjong Gamer
第一套線上語音聊天麻將
欠"ㄎㄚ"嗎？
網上開
有影嘛有聲
不只上網打牌，
更能即時語音聊天。
絕不詐
防牌驚詐胡，
電腦控制牌數，
乎你絕對煙"相公"
線上對
可線上自創牌局，
也能半途加入，
中途想退出還可改用電腦代打。
全天通吃
全天候可上網開打，
半瞑不用驚吵到厝邊。
還有線上排行榜，可讓牌友一較高下；
桌長還可選擇同桌牌友，踢出沒有牌品之人
每遊戲附贈耳機麥克風及終身可連線開戰之帳號、密碼！
IDEA DESIGN CENTER
程式研發
向量科技股份有限公司
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷

哈拉麻將王

Talking Mahjong Gamer

第一套線上語音聊天麻將

賭王爭霸戰

你以為你在牌桌上難逢敵手嗎？沒有參加過賭王爭霸戰，你，只是井底之蛙！

參加對象：購買哈拉麻將王遊戲正版之玩家

參加辦法：
1、凡購買哈拉麻將王遊戲之玩家可於遊戲內得到一組帳號及密碼
2、此帳號及密碼可用於網上對戰認證之用！
3、請玩家在遊戲設定時（詳見手冊）填妥您的各項資料及E-mail，並於九十年七月十日中午十二點以前參與網上對打活動。
4、網上對打活動以基礎三萬分為起跳，台與底由伺服器設定統一，玩家上網對戰不論與真人或電腦遞補代打，分數皆予以承認，且每次分數變動伺服器都會自動儲存，所以可以多上網對戰累積高分！
5、製作單位將於七月十日中午十二點暫時中止網上對打活動並統計出網上排名前十六名，再以E-mail通知前十六名參賽者決賽之時間、地點。
6、決賽之優勝者將有優渥之獎金！

★前十六名之決戰方式將另行公布！
★排名情況可由遊戲中直接連線查看！
★玩家之名字及E-mail請務必填寫正確並可正常使用，若因未收到E-mail而致決賽通知無法傳達，將視同玩家自動放棄！

各名次之獎項如下：
第一名　新台幣三萬元
第二名　新台幣二萬元
第三名　新台幣一萬元
第四名　新台幣伍仟元

主辦：智冠科技股份有限公司
協辦：意念數位科技股份有限公司、向量科技股份有限公司



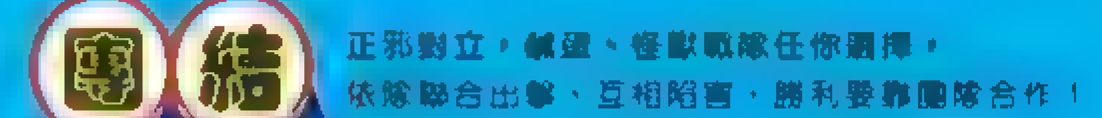
程式研發
向量科技股份有限公司

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷

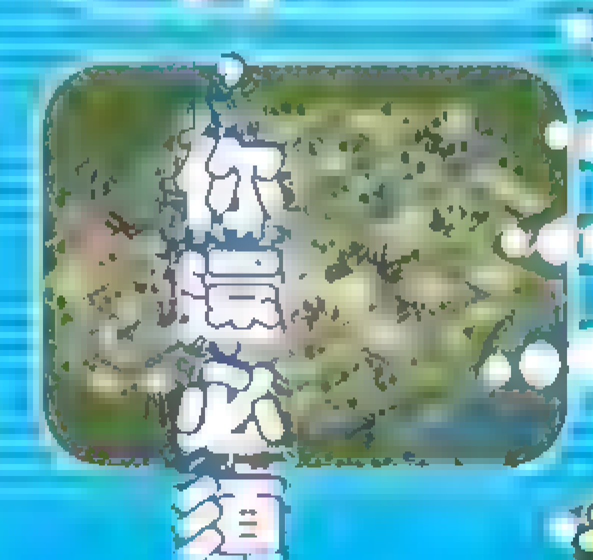


這一次只賺大錢還不夠，你還必須……

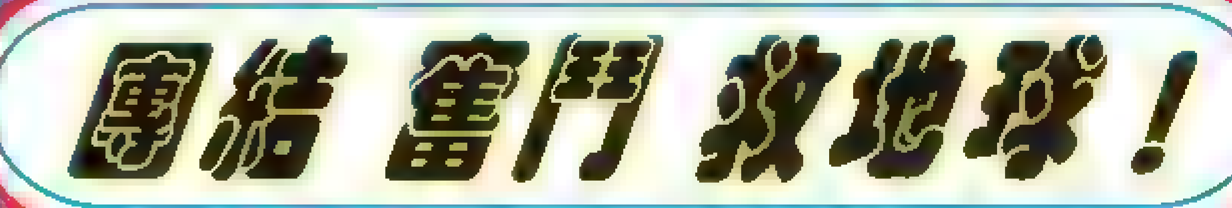
團結













相撲、打地鼠、跳火車、簽水管小遊戲熱鬥，憑本事與運氣提昇能力！



救地球
各式攻擊性、陷害性或補給性的道具卡或戰炮、碉堡、
導彈基地特殊建築物，攻擊鄰近一格、
互相摧毀打擊對手拯救地球！
巴爾坦星人陣亡了！
絕對爆笑的"超人"氣
大富翁遊戲！
看鹹蛋超人與怪獸們如何受"命運"捉弄、被"機會"擺佈，
超可愛、超爆笑演出。
研發製作 草莓軟體
代理發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com

2001 Summer

open

歡 迎 您 闔 家 光 臨

進入現實與虛擬的花花世界

親臨經營與管理的浩浩殿堂



智冠科技歡樂出品 暑假來到請拼上市


一部啓示眞理、見證愛情的奇幻之作
傳統公案
現代推理
狐式戀情
新派武俠
仙狐奇緣
北斗星
破碎虛空原班人馬——北斗星工作室
千禧原創大作


人鬼仙的戀愛物語
超華麗3D場景
真實的日夜變化
聰明的敵人與精彩的戰鬥
愛不釋手的幻獸寶寶與飼養系統


新
倚天屠龍記
金庸
想知道【倚天】、【屠龍】
兩大神兵利器如何掀起武林萬丈波瀾，
看深情的張無忌如何兼顧情義與恩仇，
一步步邁向盟主之路！
周旋在四個情人之間，
他的俠骨柔情又應該如何抉擇呢？
兒女俠義
有情人間
，完全由３Ｄ構成，華麗而細緻，
著，更有巧妙地安排，曲折離奇，愛情與俠義真摯感人！
情豐富，喜、怒、哀、樂描寫深刻，招式表現更是臻至巔峰！
獨創物品組合系統，讓你發揮創意，利用資源製作道具，自由度更高！
流暢自然，視角與光影變換多彩，超越以往武俠遊戲的優越戰鬥畫面！
動畫的描繪精細，一線一髮，絲柔飄逸，空前領騷的無限美工造詣！
搭配運用中國魔法牌，釋放出傳統智慧的結晶，發現更多解迷巧思與樂趣！
主題曲「蠱惑」，由男女高音對唱，充滿古典管絃樂的悠揚婉約，款款敘訴江湖兒女的曼妙情境！

遊戲解剖室

(Role Playing Game　RPG)
有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲

(Adventure Game AVG)
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點

(Simulation Game,SIM)
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度

(Strategy Game,SLG)
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除

戰爭遊戲 (War Game)
以各勢力之間的戰役為，注重戰爭過程的完整度

動作遊戲 (Action Game,ACT)
玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

運動遊戲 (Sports Game)
模擬某項運動之過程。

益智遊戲 (Puzzle Game)
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲

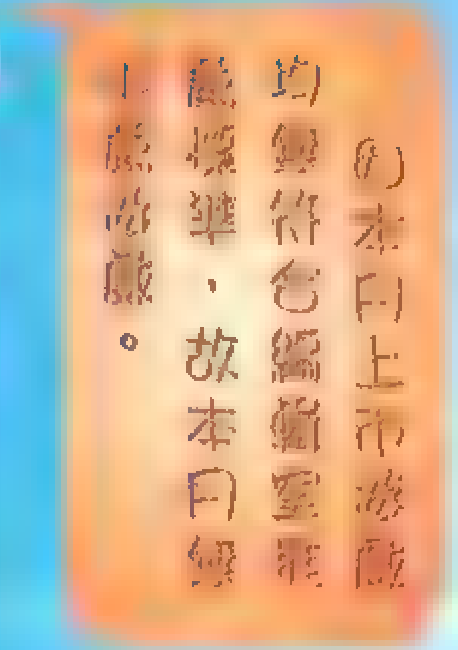
棋盤遊戲
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂

國內自製

致命武力……………………84
烽火英雄……………………72
黑鷹傳奇……………………60

國外代理

圓桌武士……………………70
機甲爭霸戰…………………72
鋼鐵兄弟會…………………80
烈焰奇兵……………………60
裝甲騎兵……………………83



心電圖

評分項目共分為手冊、劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、心跳值等七項，依遊戲在各項目的表現加以計分，劇情、架構兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分 1 ～ 5 級，心跳值為作家對遊戲的整體表現的評分，滿分為100

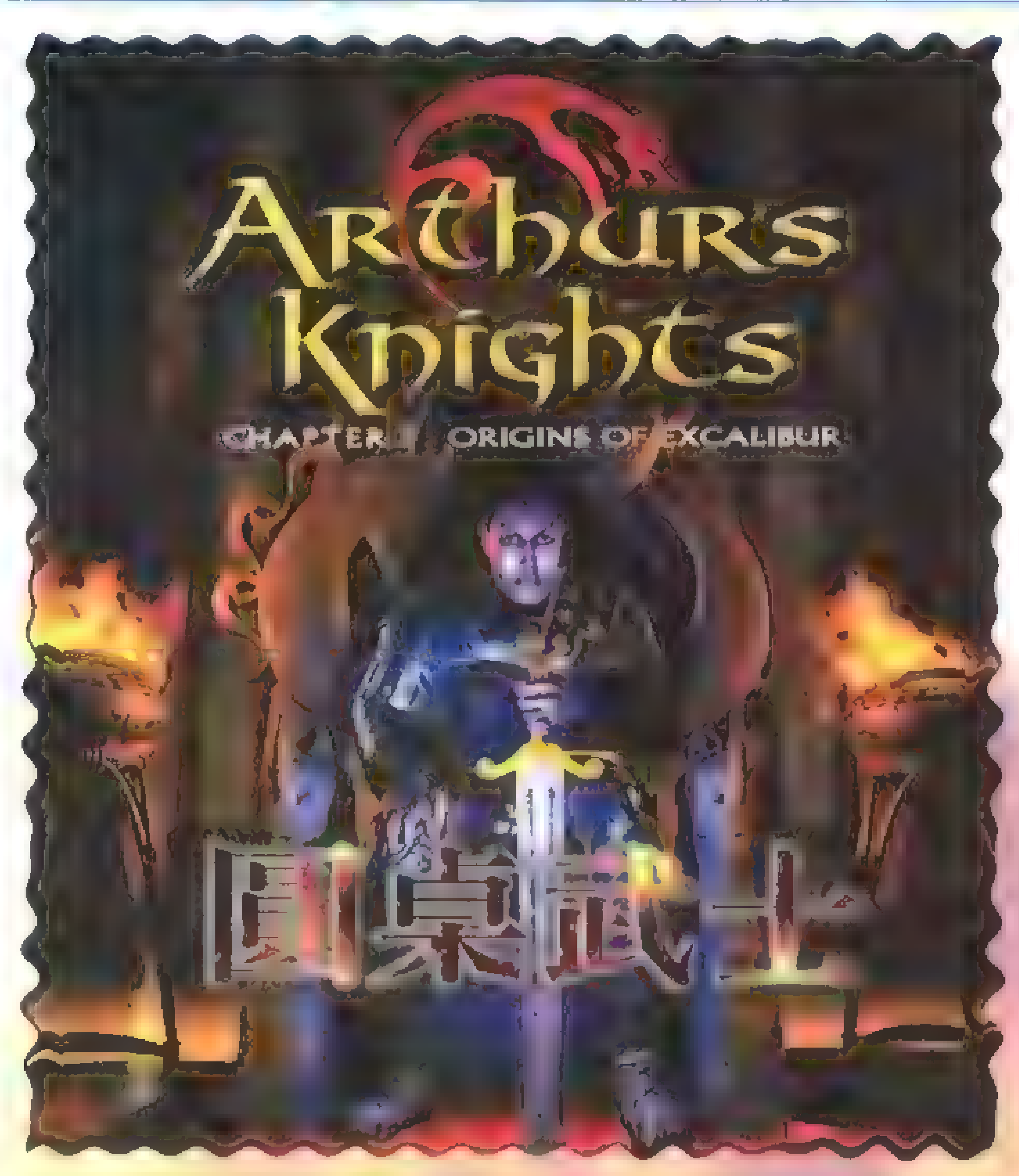


基本需求

☆機　型	PII-300
☆記憶體	64MB
☆光碟機	8X
☆操　作	M、K

測試配備

☆P-450
☆196MB RAM
☆AWE32
☆24X CD-ROM
☆Voodoo2



位於法國的CRYO這家公司一向以開發精緻的古典冒險遊戲聞名，包括「魔戒」、「亞特蘭提斯系列」、「奧德賽」等遊戲都是以著名的古典小說或傳奇為藍本，最近該公司鎖定了歐洲最受歡迎的騎士文學－亞瑟王傳奇，準備推出系列的圓桌武士故事，而本遊戲就是該系列的第一砲。

雙重劇情與雙重謎題

遊戲的背景是建立在羅馬帝國滅亡之後中古歐洲的不列顛，也就是現在的英格蘭。在羅馬軍隊撤退



後當地缺乏保護的塞爾特人立刻遭到撒克遜蠻族的侵略，已受文明教化的不列顛人不得不放棄羅馬的法律制度，回復塞爾特人的生活方式，分裂成許多小王國彼此交戰。此時傳說中的亞瑟王帶領著忠心的部下，聯合其他的塞爾特人抵抗撒克遜蠻族的侵略，而玩家所扮演的角色就是在這種背景下歷經了千辛萬苦，成為圓桌武士的一份子



跟後來盛行的騎士文學一樣，亞瑟王的圓桌武士充滿了神話與傳奇，故事中到處充斥著我們常在角色扮演遊戲裡遇到的非人類生物如巨人、精靈、半獸人、與各類神祇，但由於歷史地理就發生在我們的真實世界，因此遊戲的體驗也更加的親切。遊戲中隨著玩家一開始選擇的故事，將會影響所扮演角色的信仰與劇情，當然謎題也大相逕庭。可以說完美的融合了不同版本的Bradwen傳說，但由於遊戲的場景大同小異，因此在進行遊戲時的感覺有點像在玩「惡靈古堡2」的雙人模式，幸好角色的劇情對話與謎題的差異性還滿高的，增加了不少耐玩度。

無賦傳神的背景配音



整個遊戲搭配了全程語音與字幕，配音的水準相當不錯，唯一美中不足的是遊戲的過程沒有任何的背景音樂，只有對應該場景的音效，如森林裡充斥著鳥叫聲與樹葉的沙沙聲，而聖地則偶而會傳來精靈的歌聲。雖然音效搭配得十分傳神，但在冗長的解謎過程中，假如能讓人選擇是否開啟符合那個時代的背景配樂的話，相信也比較不會那麼的沉悶。聽力不好的玩家不用擔心會玩得吃力，因為遊戲裡絕大部分的訊息都要點取後才會跳到下一頁，使用的英文也不艱深，應該可以很順利的沉浸在故事劇情中。

假如您對背景頗感興趣，遊戲選單的中世紀歷史辭典詳細記載著各種有關騎士的資料和插圖，可以幫助玩家對整個中古歐洲和騎士傳奇有更進一步的深入瞭解。

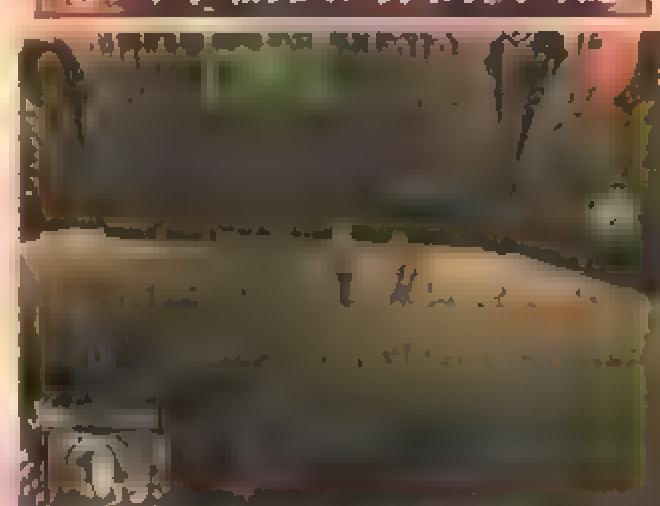
如油繪水彩般的遊戲畫面

本遊戲套用的是與「[illegible]」相同的引擎，看起來像是正統的全3D畫面，但其實只是運用與環場攝影機相同的原理，讓包覆的背景畫面隨著人物來移動，造成視覺上的錯覺，配合部份3D構成的人物與物件，使背景畫面融合了2D畫面的精緻與3D畫面的立體感，產生了不錯的立體效果，至少比起使用同樣技術，但背景不會相對移動的『太空戰士』、『惡靈古堡』系列要真實多了。但唯一的缺點是視角無法控制，這[illegible]來說絕對是致命傷，常常因為錯誤的視野而錯失過關的路徑或應得的訊息。對於方向感不好的人來說，令人錯愕的視角切換更是在各地點行走的夢魘。偏偏選單中明明有目的選單卻不常讓玩家使用，或限制使用的時機，使得[illegible]在近似迷宮的地圖中亂竄，幾乎所有的時間都浪費在過場，大幅拖慢了遊戲的節奏也降低了遊戲性。



此外遊戲畫面上常有一些陪襯的人物或動物，這些利用動作捕捉器製作的3D物件，無論主角或配角的動作都十分逼真，比如在騎馬轉彎或急煞時主角會有拉韁繩的動作，快速奔跑時人的屁股會翹起，而樹上的松鼠甚至會跑到你面前東張西望。這些動物融合類似油畫般的畫面風格，讓本遊戲的聲光效果提昇到一定的水準。

令人不愉快的操作回憶



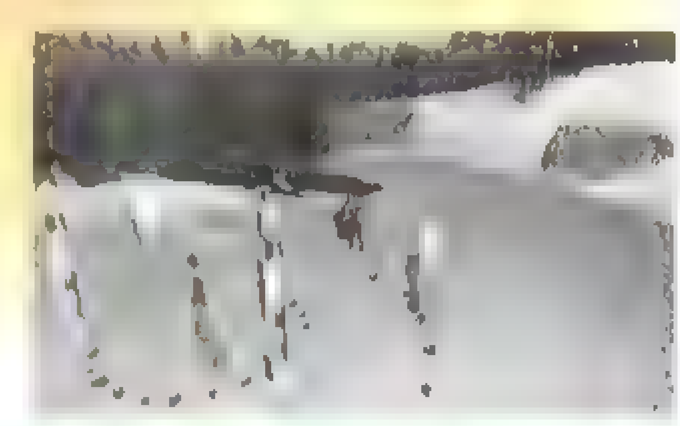
[illegible]本遊戲的操作界面是與「惡靈古堡」同一類型的，必須用方向鍵配合空白鍵操作主角移動、調查或談話。但「惡靈古堡」系列是因為有動作的成份，設計成這樣無可厚非，[illegible]不踏實感。此外為了強調真實性而使用的慣性系統，讓操作的不便更雪上加霜，不論騎馬或走路，角色在移動時即使放開按鈕都會[illegible]步才停住，這讓[illegible]成一種痛苦的[illegible]。幸好遊戲的謎題並不難，大部分的[illegible]物件都可以利用提示來尋找，否則就算冒險遊戲的老手可能都會覺得很辛苦。



此外本遊戲的Bug不少，最常見的Bug是在遊戲進行一段時間後，只要是多邊型物件的表面貼圖都會反白，[illegible]雖然還是能夠進行遊戲，但不堪入目的畫面實在無法讓人忍受太久，[illegible]遊戲使用的光碟高達三片，使得每次一發生這種狀況就得「結束遊戲－放入第一片光碟－讀入存檔－換成目前進行的光碟」，直到遊戲畫面正常為止，[illegible]人不耐。

適合喜愛歐洲中古史的玩家

雖然有如此多的折磨，進行遊戲時[illegible]一個個的解謎[illegible]的故事情節中。[illegible]對於其他[illegible]，[illegible]操作界面能[illegible]的改善，[illegible]騎士文學有興趣的玩家[illegible]愛好者。





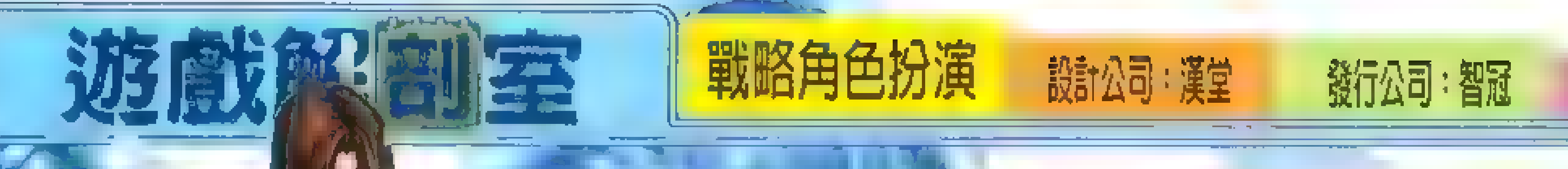
跟一般的冒險遊戲一樣，進行本遊戲所必須掌握的要訣就是多看、多問、多調查，不管遇到什麼人，只要關鍵字欄位裡有可以點選的關鍵字就一定要點選，並準備好紙筆，將重要的資訊抄下來，在遊戲中一旦漏失重要的線索，除非重讀進度，否則是無法再叫出來的。此外這也是目前少數在一些地點必須大略畫一下地圖的遊戲，否則視野多變的場景很容易會讓您迷失正確的方向。

由於遊戲背景是由靜態的圖片所構成，因此多邊型的物件在背景中通常會特別顯著，多利用這項特點來調查物件，比起盲目的摸來摸去會節省不少寶貴的時間。

／路易王

E-mail／louie@seed.net.tw





THE WAR IN 2050

致命武力 THUNDER FORCE

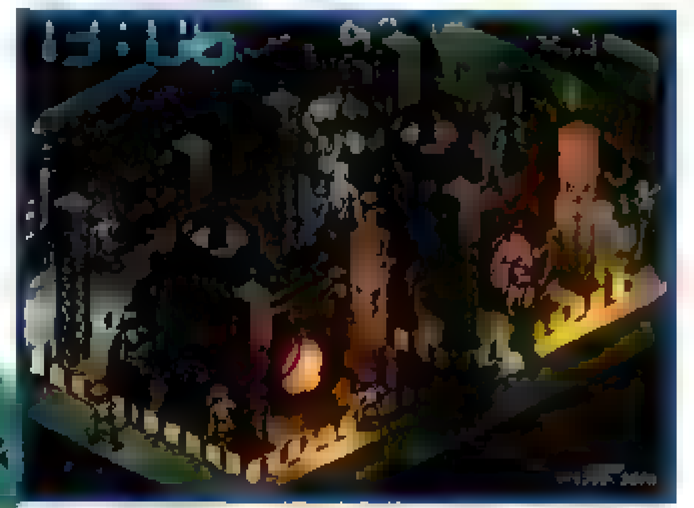
基本規格

- ☆機　型：P II -300
- ☆記憶體：64MB
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：M

測試配備

- ☆P III -550
- ☆256MB RAM
- ☆AWE64
- ☆Voodoo3
- ☆50X CD-ROM

話說，某日有幸得見的是討論狗狗的當月運勢，其中某個星座的狗狗除了「人際關係」有改善趨勢外，居然還當有偏財運，著實讓草民妒忌得一塌糊塗。試



想，生而為人即連對個統一發票凡數十年也不見中過頭彩，狗狗（請看仔細，是狗狗哦！）竟然會高著，「有偏財運」！…想想這些人…看看這些狗…您可知道「他們」和「牠們」搞的是哪一個星球的飛機？

在這些為「狗」做帳的人類，「寡廉鮮恥」的盡其所能「打壓」同類的同時，一個劃時代的新產物又緊接著重重的打了人類一大耳光。「複製羊」的誕生、基因改造的食物等等，非但嚴重的挑戰了上帝的好脾氣以外，似也宣告了「萬物之靈」面臨易主的危機已迫在眉睫。依此演進，則在不久的將來，人類與生化科技緊密結合的趨勢，亦諒非杞人憂天的焉。如此說來，「漢堂」倒還堪稱是獨具慧眼，率先推出這款描述生化科技改造的人類傭兵，端的是頗值得吾人事先「預習」一下未來的生活型態了。

遊戲的重心在於甫由人類「升級」為生化科技人的一支名為「鬼兵」的傭兵部隊，毫無疑義的服從「組織」的安排而執行各式各樣的任務，傭兵隊長死神對於組織更有著異乎常人的服從忠誠，其只求任務

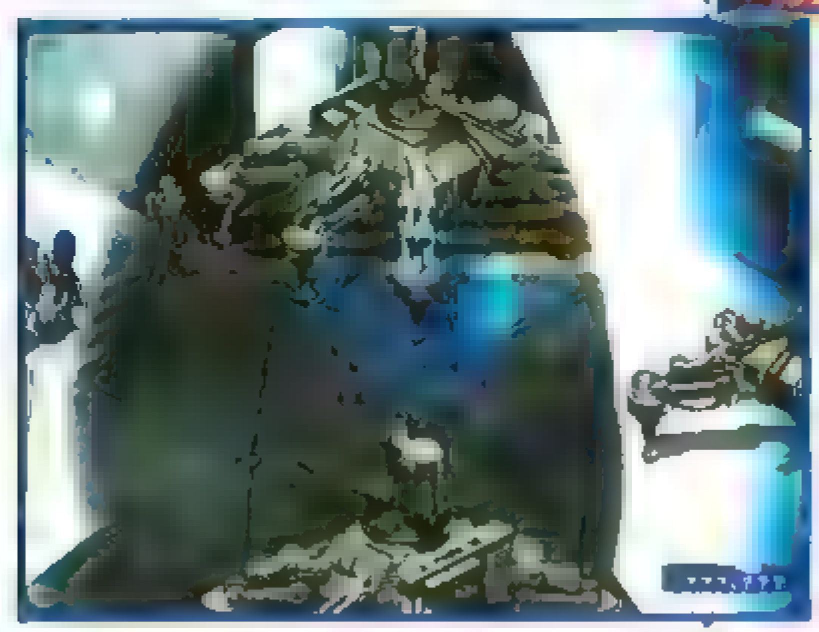


達成與否的心態，似可提供人類一個重新思考的面向。怪的是，組織的領導人從未曝光過，即便是玩完整個遊戲，玩家對於該組織的認識，仍然還是停留在雲山霧罩的混沌印象。從遊戲裡的對話系統不難看出端倪，這或許是為續集遊戲預留伏筆，但草民要質疑的是，如果非得等到續集遊戲才能真相大白，那麼，這款遊戲在「劇情」方面，所要表達的又是什麼樣的面貌呢？

毫無疑問的，這款遊戲確實延續了漢堂前作「天地劫」的優勢，所不同者，遊戲年代背景南轅北轍，且在諸多方面的成績表現，委實具有長足的進步。優質的遊戲畫面挺能吸引玩家的目光，鬼兵部隊成員的角色風格劃分得宜，人物造型與細部動作的設

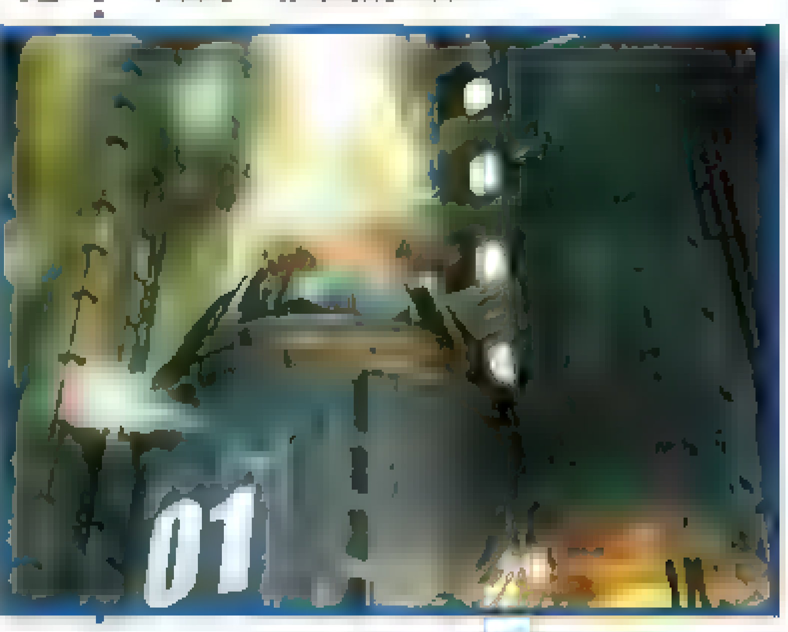
計，俱有賞心悅目的效果。敵人和敵機的造型設計頗能表達「來者不善」的氣氛，猶以諸多大型機器人和重裝甲武裝車輛所造就的震撼力，最足以引發人類「登泰山而小天下」的被迫式的謙卑之心。

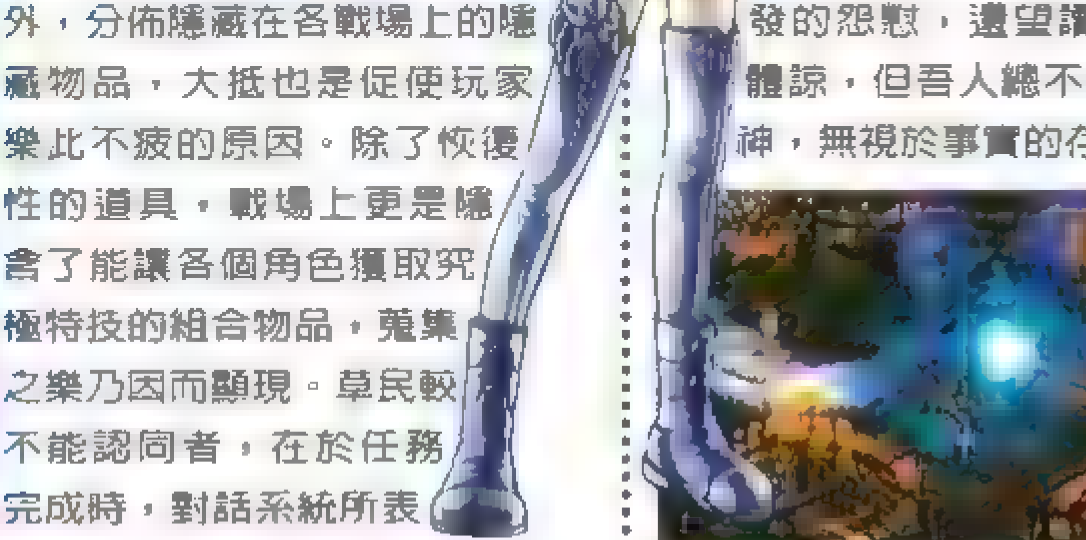
戰鬥系統無疑是這款遊戲的精髓所在，其難度的設定拿捏令人讚賞，既有戰鬥獲勝後的飽滿成就感，更兼具挑戰龐然大物時的戒慎恐懼之心理，由此所傳達的樂趣所在，簡直俯拾即是。至於戰場場景的設計，也是兼顧難易、大小、鬆緊等等的相對性，其量之多，足以滿足喜好此道玩家的需求；其質之美，則更是令玩家樂不思蜀。猶以少數幾處重量級的戰場情況，簡直複雜得令人眼花繚亂卻又莫名興奮，一場戰役打將下來，花個一兩小時的時間更是常事。似此慘烈的戰鬥場面，衆裡尋她千百回，又曾幾度得心所願呢？



戰鬥系統的另一項成就，除了為數不少的多段動畫所傳達的大魄力、優質感以外，鬼兵小組成員所使的衆多特技動畫效果，更是將這一部份的成績推上了高峰。不僅如此，傭兵部隊各個隊員的特技成長，尚且設計了兩條完全不同的路線，其間的優劣，端視玩家的偏好而定。但無可諱言的，這樣的設計手法，誠然是誘使玩家樂意流連忘返的主因，其耐玩度自然也非強迫性的達到了瘋癲…顛峰。

除開上列的耐玩度要因以外，分佈隱藏在各戰場上的隱藏物品，大抵也是促使玩家樂此不疲的原因。除了恢復性的道具，戰場上更是隱含了能讓各個角色獲取究極特技的組合物品，蒐集之樂乃因而顯現。草民較不能認同者，在於任務完成時，對話系統所表現出的那種「欲語還休」的溫吞現象。即如文首所述，鬼兵部隊在拚命完成任務以後，似乎尚且清理不出所執行任務的來龍去脈，且有遭組織玩弄、戲耍的不明懸疑。未能在同一個遊戲裡釐清這般的疑點，是最為草民難以認同、接受的所在。





慣常令吾人扼腕嘆息者，在於國內的自製遊戲似乎總脫離不了百般的「蟲蟲危機」、「致命武力」，雖尚不致出現「致命」的「巴可」，但因此而造成諸多玩家的不便卻總是事實，即連草民也是受到「株連」的受害者，故而有此一說。玩家諸君玩遊戲是純為尋求「樂趣」，草民玩遊戲卻總是「工作」的成份居多，因受到「工作不順利」的影響而發的怨懟，還望讀者諸君能予體諒，但吾人總不能效法阿Q精神，無視於事實的存在是吧?!

破關藥方

顧及鬼兵小組各成員皆能選擇不同的特技發展路線之故，玩家盡可依自己的偏好，好好的為各個隊伍成員做一番培養計畫。其間的差異、優劣之別，不外乎「先盛後衰」和「倒吃甘蔗」兩種型態，需做防範者，萬一不明就裡而使得部隊全員都選擇了「倒吃甘蔗」的路線，則在吃完甘蔗以前，恐怕都已頻頻陣亡了。

有的角色在遊戲初期所使用的特技，會讓玩家覺得「無三小路用」，但往往到了遊戲後期時，卻反而成為清除敵人的最佳良方。當遇上隊員使盡強勁的特技而告失效時，回頭試試最初期的特技，不定反而能開創另一片天地哩。至於隱藏在各個場景裡的隱藏性物品，除非是自行逐　的調查，否則，其確切的位置只能參考諸多的攻略資料，因在遊戲進行中是毫無任何提示的。

／ALEX

e-mail alex sheu@msa hinet net



心跳度 84



基本規格	
☆機　型	PⅢ-300
☆記憶體	64MB
☆光碟機	8X
☆操　作	M、J、GP

測試配備
☆Duron-737
☆128MB SDRam
☆SB Live!
☆GeForceMX

復仇者

你沒看錯，就是72分！筆者知道這片『機甲爭霸戰4』在國外獲得了一致好評，甚至稱得上是美式機甲遊戲的經典作，但在國內片[illegible]中，『機甲爭霸戰4』中文版卻真是「成也王侯，敗也王侯」。

『機甲爭霸戰』系列，[illegible]系[illegible]機器人射擊遊戲的經典，[illegible]進化、畫面與操作性的精進，到目前為止都還找不到能與之抗衡的類似產品。從Activision開發的一代、二代、[illegible]遺產：「傭兵[illegible]」，之後被[illegible]併購，並由Zipper [illegible]ctive開發的三代，到現在[illegible]代，[illegible]代所呈現出的超[illegible]水準，都[illegible]機器人[illegible]代中，[illegible]機器人[illegible]代，[illegible]四代[illegible]，取[illegible]代之的是一[illegible]。

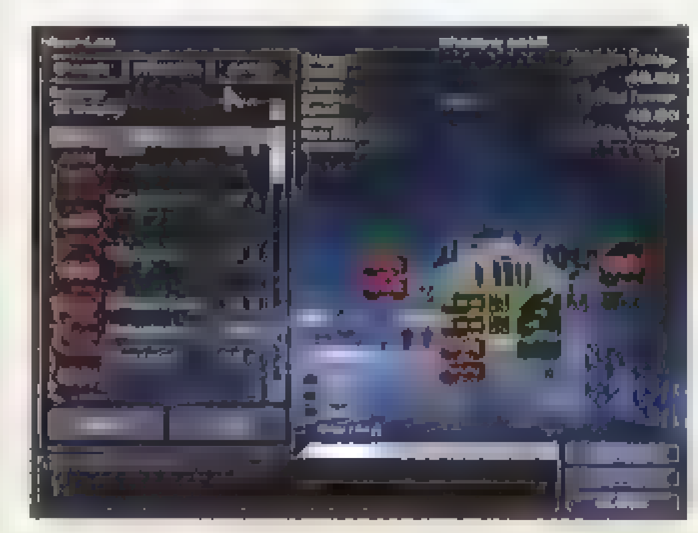
『機甲爭霸戰4』的故事延續前幾代氏族（Clan）與星盟（Federated Commonwealth）間的周旋[illegible]，在Victor Davion擊敗了氏族後，他的妹妹Katrina Steiner帶領Lyran Alliance奪下Victor的領土並掌握了星盟的控制權，但是星盟因為權力分配的問題，導致了新的分裂與衝突，玩家扮演的是反對Davision家族的王位繼承人，[illegible]要奪回王位，並報復Katrina的[illegible]仇。因為與[illegible]代相同，玩家扮演的都是[illegible]背短絀的反抗軍，所以必須在戰場中不斷地獲得新機甲和零件，好在下一關中取得更大的優勢和勝算。

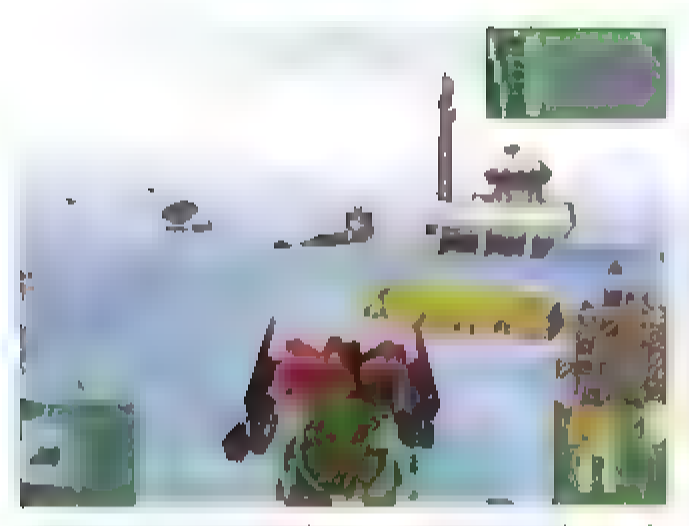




藉著3D加速卡的幫助，『機甲爭霸戰4』的畫面好得令人咋舌，從機甲外部斑駁的貼圖，到各式不同地形地物的表現（這些地形地物也真的會對機甲產生影響，比如說在雪地中機甲溫度的散熱速度會比較快、沙漠中容易過熱；在街道巷戰時，能善用掩蔽物的[illegible]方贏面較大等），關卡的變化也相當豐富，如大雪紛飛的雪地、大樓林立的都會、甚至是陰冷的月球基地。而各式彈道武器、雷射武器、飛彈發射和爆破時的特效，也常讓筆者看得目瞪口呆。

不過，『機甲爭霸戰4』不像之前所推出的幾代，能用一般的配備就能跑出不錯的畫面，在四代中如果玩家想享受遊戲中驚人的特效，





必須有近乎怪獸級的電腦配備，才能在特效全開的狀況下，順暢得執行遊戲，不知道這是不是微軟的「策略」。

遊戲的關卡設計得不錯，一開始在簡報畫面中聽到的任務，卻常常是該關卡的子任務之一，譬如一開始本來只是護衛補給車隊的任務，卻往往會在中途遇上大量伏兵，而導致態勢逆轉。到遊戲後期在幾場大型的「皇權爭奪戰」中，甚至還有可能碰到一對一的單挑，或是在時限內擊落大型太空艇的刺殺任務。

遊戲支援的周邊也相當齊全，筆者試了家中的飛行搖桿，和借來的GAMEPAD、微軟的力回饋搖桿等，都能順暢的操控機器人，其中以微軟的力回饋搖桿控制性最好，由於搖桿本身的特殊設計，玩家可以藉迴轉把手，來操控機器人上半身左右開弓射擊，不過如果力回饋的力



道開的太「過份」，也會導致射擊時的後座力太強，導致瞄準不易。

讀者讀到這裡，可能會覺得為什麼這麼好的遊戲只有72分呢？其實，「機甲爭霸戰4」的最大敗筆，就在於中文化，台灣微軟這次算是鼓足了勁在做改版的動作，不僅將遊戲中所有文字都譯成中文，方便玩家閱讀，更將全程的英文語音重新配置成中文語音。雖說立意良好，這樣的作法亦值得鼓勵，但最後做出來的成果，卻與期望有一大段的差距。

首先是語音部分，當筆者開著一部巨大的機甲，在肅殺的沙漠中



搜尋敵人蹤跡時，指揮中心卻以標準的國語傳來一句：「我們被攻擊了，快回來支援我們，去啊！」讓人聽起來像是「飯店」的總機小姐，這樣指揮中心一邊嚴肅的不在乎語氣，完全破壞了整個遊戲的氣氛，不過這還是屬於配音環境的問題，筆者認為尚有改善的空間有限，並不能算是發行公司的錯。

但是，如果連翻譯上都一再出現錯誤，就讓人不得不質疑改版人員的專業度。例如，玩過「機甲爭霸戰」系列的玩家應該都知道氏族(Clan)，也就是前幾代的首要敵人，現在卻變成了「克藍高原軍」、「克藍」兩字我們勉強可以猜出是音譯出來的，但卻不知到Clan跟「高原」到底扯的上啥關係？武器上與慣性用語上的錯譯也層出不窮，連最基本的中型雷射(Medium Laser)也硬被翻成「介質傳導雷射」，甚至還有同一個單字在遊戲中有兩個不同譯名出現的狀況，如Navpoint，玩過軍事遊戲的玩家應該都很熟悉，這代表「導航點」，但在「機甲爭霸戰4」中，則會以「導航點」、「航行點」兩個字輪流交替使用，真是讓人玩得一頭霧水，有時還得先拿出英文版玩過一次後，再對照著把中文版依樣過關一次，才不至於被中文「誤導」，以致卡關。

其實「機甲爭霸戰4」的確是款相當值得推薦的遊戲，但由於改版時的缺失，降低了遊戲整體的品質，截稿前筆者在電腦賣場已經看到「機甲爭霸戰4」與搖桿同捆發售，價格只有一千出頭的新包裝，算得上物超所值，如果你想好好瞭解機甲系列的歷史，也不在乎中文化後帶來的不適應感，那麼「機甲爭霸戰4中文版」仍是款值得推薦的產品。





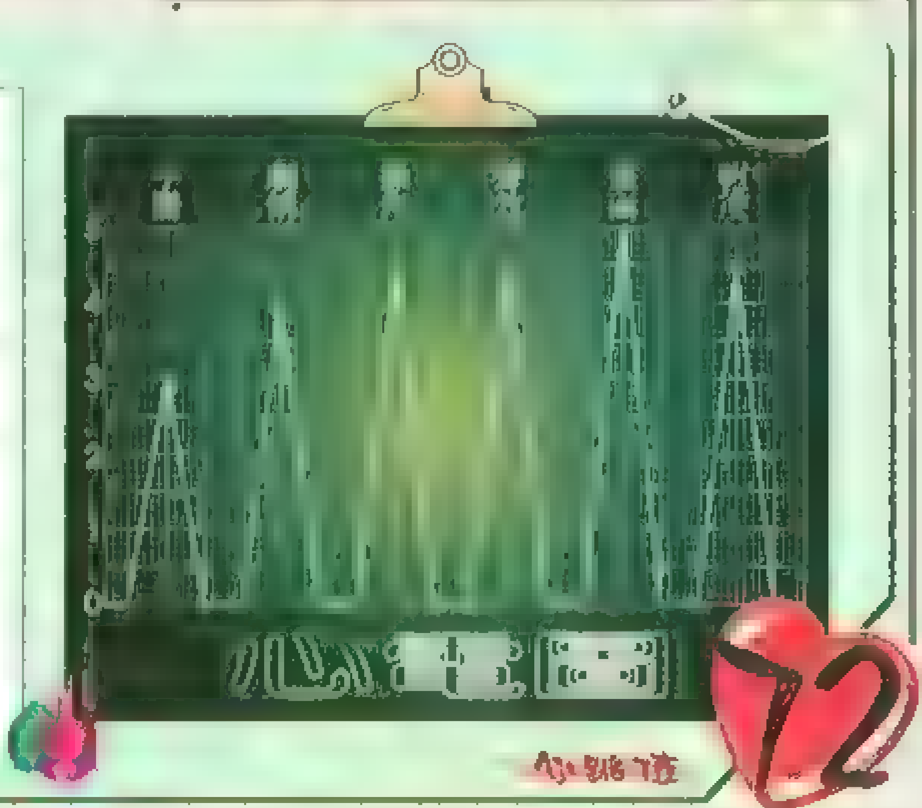
1.俗稱「用火專家」，裝載PPC的「awesome」，善於對付戰車群的圍攻，PPC被筆者譽稱為打鳥彈，在對付戰車群時，是相當好用的武器。

2.死神「Daishi」：火力相當強大的重型機甲，配六門ac5或六管Er pulse laser，可以快速摧毀敵方機甲，但要小心過熱問題。

3.狂貓Madcat II：速度、裝甲、火力的平衡度相當不錯，如果你不知道該派哪架機甲出任務，就選這台吧！

4.善用地形地物，不同地形對機甲有不同的影響，如果你是開重火力型的機甲，記得找塊容易散熱的地形，如湖泊或雪地，就能痛快的「萬箭齊發」了。

morris.huang@msa.hinet.net ／痞子





基本規格	
☆機　型	P II -300
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M

測試配備
☆P III -450
☆128MB RAM
☆Voodoo Banshee顯示卡
☆36X CD-ROM

演而優則導是演藝界常有的發展模式，遊戲界也有類似的情況。當一套遊戲受到歡迎之時，廠商不是努力地推出續集、外傳，就是以相同的題材作出其他類型的遊戲。其實異塵餘生策略版這套遊戲之所以會推出，也是受到太空戰士策略版的影響。在國內最近的例子，要算是軒轅伏魔錄了。顧名思義，異塵餘生策略版(以下略稱FOT)就是將異塵餘生RPG遊戲中的劇情部分簡化，轉變成一個接一個的任務，讓玩者以策略遊戲的眼光專注在戰場上的戰術運用。



FOT是套以小隊戰術為主的策略遊戲，玩者必須根據任務需要挑選不同專長的隊員組織成自己的小隊，然後伴隨自己的隊員在任務中出生入死，獲得寶貴的經驗值，就可以根據個人的特性提昇某些方面的能力。然而隊伍的成員可不必都是人類，隨著任務的進行與劇情發展，超級變種人、輻射變種人甚至機器人、死爪怪都有可能成為你的夥伴，不同種族的隊員，擁有截然不同的天賦特性與額外技能。



遊戲總共提供大約二十個直線任務，數量看起來似乎不多，但任務規模卻大得嚇人，就算過程順利，也得耗費玩者數個小時。不過包含運補、增援、綁架、暗殺、爆破、防禦等種類精心規劃的戰役任務，卻往往令人無法罷手，但是這還是指遊戲的前半段而言，當遊戲中後段類似魔鬼終結者的機械人出現，玩者將發現自己手中除了能量武器與重武器之外，無法對這些鐵皮鋼骨的怪物造成很大的傷害，這使得遊戲的難度驟增，讓玩者有被虐待的感覺。





畫面表現部分，FOT其實和前作相差無幾，同樣成功表現了核戰後的頹圮荒廢景象，操作介面也是一貫性的50年代旋鈕式風格，然而還是有些創新之處，像是CTB半即時遊戲系統，耗費的行動點數會隨著時間慢慢恢復，讓遊戲過程更為刺激。然而這也使得遊戲由戰術性轉為比較動作化，玩者並沒有很多時間考慮戰術，一個操作失誤就有可能讓整個隊伍傷亡過半，玩不習慣的人只好切換成舊有的回合制遊戲方式來進行遊戲。



另一個創新之處就是FOT是此系列遊戲中首次可以讓玩者在戰場上面駕駛車輛進行戰鬥。為此，製作小組不但添加了駕駛相關的技能，還設計了利用車輛運補的任務。玩者將有機會駕駛偵察車、越野吉普車、裝甲運兵車等車輛，遊戲後期甚至會出現坦克。然而，美中不足的是，只有特定的幾個任務允許利用車輛，在其它的戰場玩者就只能多多倚靠自己的雙腳了。



以標準小隊策略遊戲的層面來看，FOT並不是一個設計得十分嚴謹的遊戲，雖然遊戲中角色可以做出蹲下、臥倒、伏進各種姿勢，但是除了躲在隱蔽物後面可以隱藏身形之外，並不會影響武器擊中的機率。敵人的AI尚嫌生澀，手上沒有槍枝或是子彈用光的敵人，只會呆呆地往玩者方向走來，通常是還沒有辦法摸到你的隊員就已經屍橫就地了。當你隱匿起來讓敵人看不見時，除了依照固定路線巡邏的敵人之外，多半會完全不動，並不會主動去搜尋敵蹤。當身旁同伴被槍擊倒地，也不會找尋較好的掩護，只是呆立著等著挨槍。這一部份的表現明顯還不如鐵血聯盟等同類型的遊戲。



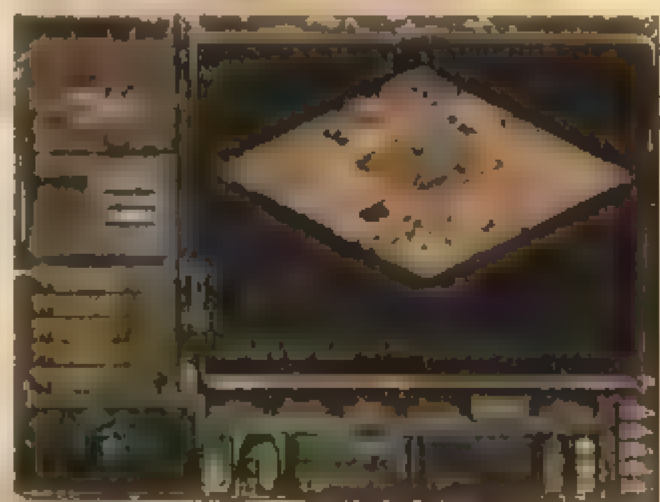
找尋路徑的AI也不算十分理想，特別是需要上下樓梯之時，玩者得要花些耐性適應。另外如果前方路徑被自己隊員堵住之時，AI常會讓後方的隊員繞遠路，這通常只會讓他暴露在敵人的炮火之下死於非命，讓玩者不得不載入進度重來。



雖然各方面的表現都有一定水準，然而此遊戲最大的敗筆要算是有如測試板的不穩定程式，動輒在大戰方酣之時突然跳出遊戲，頻率多到耐性再好之玩者也快玩不下的程度。程式的效能也不理想，將畫面模式切換到較高解析度時，所有



人物就好像在太空漫步一般，遇到較為華麗的特效時，還會延遲個幾秒。各種詭異的臭蟲也層出不窮，筆者遇過角色卡死在場景之中、重要物品無端不見的臭蟲，還好更新檔已解決不少問題，只是容量高達70MB，得要花不少時間下載。



對於一般玩者而言，FOT的難度十分高，規則也很複雜，若沒有接觸過前作異塵餘生的話，將會很難上手。然而對於玩過前作的老手，FOT卻是相當值得一玩的作品，因為遊戲中補充了不少前作未及加入的遊戲特質，至少在異塵餘生三代推出之前，止渴解饞。





如何安排隊員的能力編組十分重要，和角色扮演遊戲不同的是，主角並不需要十八般武藝精通，只要根據任務特性挑選隊友就是。一般來說，隊伍中至少要有兩位精於遠程射擊的神槍手型人物，負責爬上制高點為隊友作火力掩護。面對敵人安排好的陣仗，正面攻擊肯定會遭遇重大傷亡之際，一位潛行好手摸到敵後，可以獲得十分豐碩的戰果。對付窩在隱蔽物之後不肯露臉的敵人，拋擲好手的手榴彈就可以派上用場。當然了，醫療援助與開鎖好手也是少不了。在遊戲中後期，機械人出現之後，就需要能量武器與重型武器好手才能夠對付得了這些怪物。玩者可以自行選擇從頭到尾自行培養子弟兵，或是在完成任務升職之後召募更為高強的隊員。

／黃啟禎

戰略角色扮演　設計公司：聖教士　發行公司：聖教士



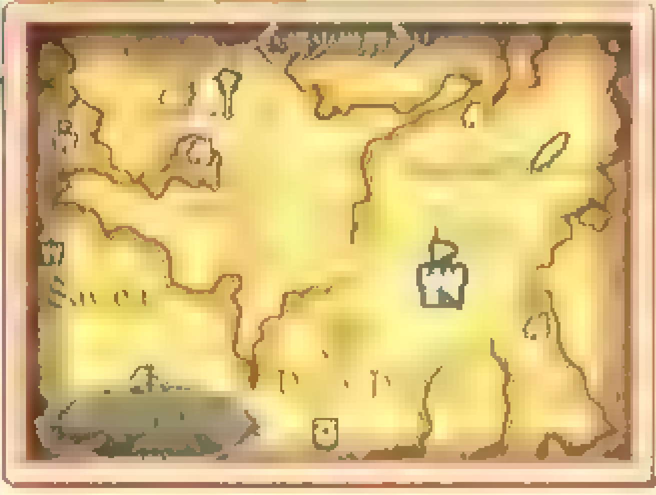
基本規格

☆機　型	P-200
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M

測試配備

☆PⅢ-550
☆256MB RAM
☆AWE64
☆Voodoo3
☆50X CD-ROM

說起日本遊戲的突出表現，無論在PC或TV game平台方面，玩家們俱都能領受到美美的遊戲畫面和令人心嚮往之的動畫效果。草民不禁回憶起多年前SATURN的大作「櫻花大戰」，在當時的時空背景下，可是帶給草民結結實實的震撼，而今似乎又已引起了另一波熱潮，[illegible]的[illegible]作才好。台灣遊戲界在近年來莊敬自強的苦苦追趕之下，成績也是有目共睹的，甚至還有直逼「武士」和「人參」的氣勢哩…在這波領導台灣遊戲界向前邁進的[illegible]快氣圍中，總是有些勇於嘗試的遊戲作品扮[illegible]者火車頭的角色，這款遊戲的[illegible]，當可作如是觀。





[illegible]「導[illegible]」SLG類型遊戲，在[illegible]陣風朝的「大龍騎士團」系列作品之後，似乎已長久陷入[illegible]之中，儘管前一陣子有「名過其實」的「軒轅伏魔錄」聊做點綴，但終因「人算不如CPU算」的種種「惡業」作祟，而使得SLG遊戲，似乎又重返了寂靜。「烽火英雄」在此「惡劣」的情況下，意圖殺出重圍的雄心壯志顯而易見，這是「黑馬」或許太過於沉重，但卻是近期以來，堪稱同類型遊戲的佼佼者，[illegible]當之無愧的了。即以卡通方式所呈現的開頭動畫為例，相較於日本遊戲容或稱不上精緻，但勇於[illegible]的勇氣[illegible]是無庸置疑了



這款遊戲最令人耳目一新者，即是遊戲的獨特畫風，不唯角色造型皆具一定的美術水平，餘如場景的設計手法，也俱有開風氣之先的表現。可惜的是，人物造型雖有不錯的美術造詣，但主要角色的圖像卻嫌顯不出其特色，且重複率似乎[illegible]，居然有敵方的[illegible]和我方重要角色的圖像是一樣的！類似這般「搞飛機」的作法，簡直要把草民珍貴的眼淚都給榨乾了…遊戲中的各個主要角色雖都有詳盡的設定，但美中不足的是遊戲說明書的內容實在是太過於簡陋，竟然只列有區區七人的基本資料，即連遊戲一開頭就跟著出生入死的禁衛隊長雷恩的資料都付之闕如。想想看，有朝一日要進忠烈祠，或是樹立紀念碑時，這碑文可該如何辦法？



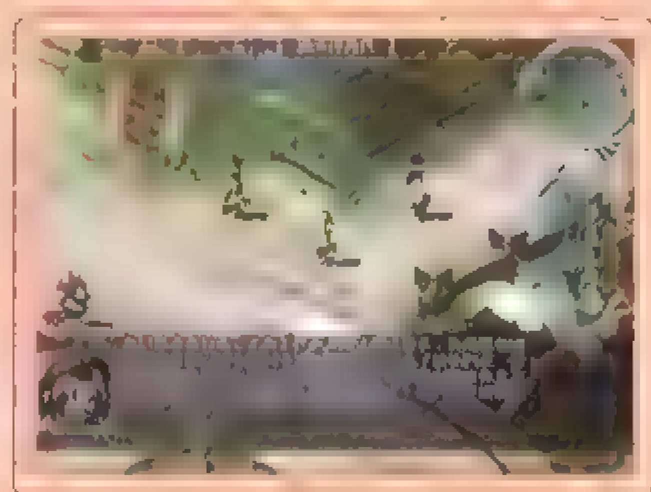


位居遊戲最具份量的「半即時戰鬥系統」可是一項令人又愛又恨的「特色」，雖說這樣的戰鬥方式的確給予玩家某種程度的自主性，但稍嫌不成熟的戰鬥系統卻也常教草民叫苦連天，而成了遊戲揮之不去的惡夢。遊戲初始的幾個關卡，各個角色的集氣速度簡直害草民患了「昏睡症」，即使將遊戲速度調為最快，「病況」還是難見起色。



直到等級逐漸提昇以後，情況雖有稍稍的改善，但耐性卻早已跌入谷底了。此外，人物各項屬性的相生相剋關係，在戰鬥系統裡向有舉足輕重的影響力，這一點在「烽火英雄」裡可是表現得淋漓盡致、鞠躬盡瘁哩，非但敵我人物的生剋關係極其明顯，且能即時反應在戰鬥的結果上。草民就曾因陷入輕度的昏睡而忽略了，以致經歷過將一個敵人猛K了兩百多下才告陣亡的慘烈戰果，玩家宜慎之。

這款遊戲較易引人詬病之處，在於城鎮系統太過於簡略。雖說在SLG類型遊戲裡，充其量不過是提供歇腿、買賣等等裝備工作，但對照遊戲龐大的幻想世界，各城鎮的雷同程度就顯得毫無特色，再觀之進入城鎮時的畫面顯示，頗有便宜行事之嫌。



此外，城鎮模式的設定，也有明顯不合理之處，泰半的城鎮甚至不允許出售道具，使得急需週轉的窘狀如雪上加霜。為了保住需求孔急的物品，居於次要的道具也就唯剩丟棄一途，實在是變相的增加遊戲的困難度。另如要修理的裝備，竟然也必須先卸下才能進行，而修理完畢以後，自然得再進行裝備」身，這般的操作介面，不但凸顯不出其過人之處，且是毫無效率的囉。



再論及遊戲劇情的演進，得窺企劃顯然是不願多費心思的，除了遊戲故事鋪陳顯得極為薄弱以外，針對遊戲劇情的來龍去脈、銜接上的前因後果也不見清楚交代，玩家常是不明就裡的被迫擠進了戰場，彷彿生就為了戰鬥、再戰鬥似的。草民自然明白遊戲的重點就在於戰鬥，唯「烽」片的戰鬥委實有些強人所難。普遍的情形是，泰半的戰鬥裡，敵方的增援至少都在兩次以上，而一場戰鬥少說也得花費近一個小時的時間，玩將起來頗為耗神。戰鬥結束後，遊戲主角或尚生龍活虎，但先累倒的，恐怕反而是玩家自己了。



純就遊戲的娛樂效果而言，這款遊戲尚稱營造得頗為成功。遊戲畫面一向是成績較為亮麗的部份，雖然在劇情發展方面著墨不多，可幸角色個性塑造得還算鮮明。但是在操作的技術面上，遊戲仍待改進的地方可不少，如果製作上的考量是著眼於「製作遊戲是要讓玩家獲取樂趣」，而不是「賣遊戲是要讓玩家受罪」的話，遊戲的成績自然可更上層樓。



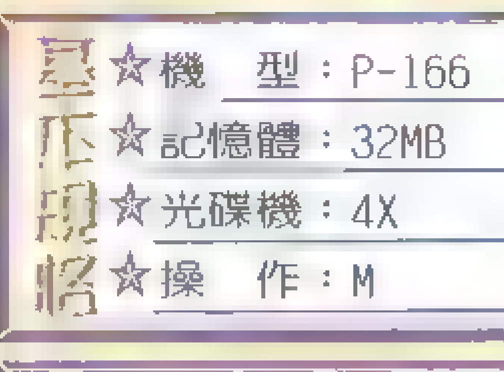
佔遊戲內容大宗的戰鬥系統，首要留意人物屬性的相生相剋關係，否則非但有事倍功半的苦處，甚至還有角色「長不大」的窘況。直言之，輕者傷身，重者喪命。進入城鎮採買、整備是各個角色尋求脫胎換骨的重要依據，尤以恢復性的物品必須多多備用，因為在戰場上幾乎都是各自為政、獨立作戰的，我方所有的角色都必須自求多福，切莫存有觀望隊友支援的奢望。

遊戲初期的第五場戰鬥，會首遇敵方的僧侶，因其防禦力雖高，但攻擊力卻不強，誠然是個練功勝地。此外另需掌握一項原則，每場戰鬥最好都能將出場的敵人全部殲滅，除可累積經驗值升級以外，更可防範戰場上若是留有存活的敵人，戰鬥結束後，我方被扣錢的不人道。景氣很差勁，萬勿白浪費冤枉錢！

／ALEX
e-mail alex sheu@msa hinet.net



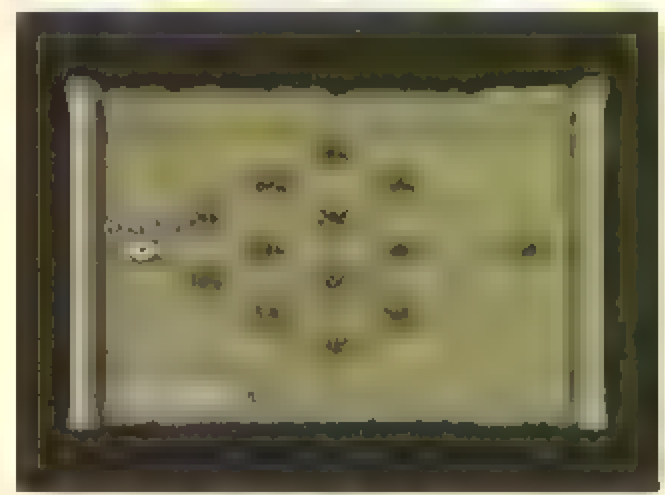




基本規格	☆機　型：P-166
	☆記憶體：32MB
	☆光碟機：4X
	☆操　作：M

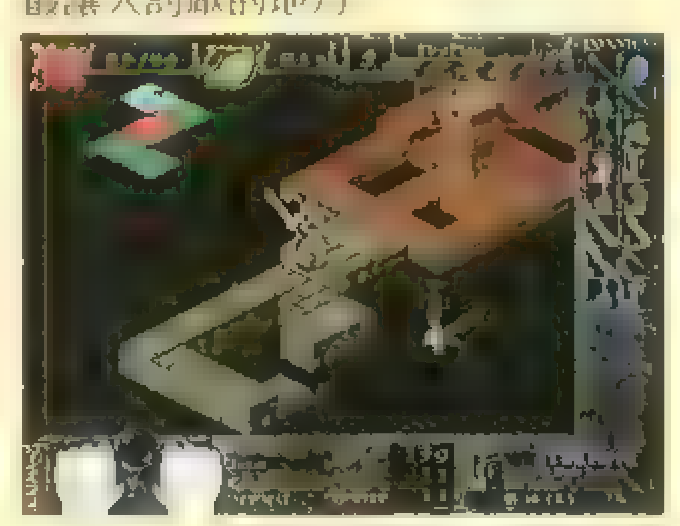
測試配備	☆PIII-550
	☆128MB RAM
	☆Voodoo3
	☆40X CD ROM





您有聽過戲劇是社會的縮影，可是您可知道遊戲也是現實生活的縮影？君不見賺人熱淚的韓劇正在如火如荼的上演，而遊戲卻也不惶多讓吹起了一陣韓國風。不知道是否是民族性的關係，韓國人似乎特別喜愛"殺戮、PK"，放眼所見的韓國遊戲，在任務、解謎方面總是表現平平，只將重點擺在"殺敵"身上。但即使不重視任務，大家多少也會做做樣子，設計一些有的沒的擺在遊戲中，讓玩家有"沒魚蝦也好"的錯覺，但「烈焰奇兵」卻令人意外的反其道而行，毫不掩飾地表達"我就是喜歡打打殺殺，怎樣？！"

在畫面方面，遊戲中一改地下城陰暗晦澀的色調，以溫暖、活潑的顏色作為基底，讓畫面亮麗了許多，而且帶著幽默的畫風，也讓遊戲整體感覺輕鬆不少，讓人還算滿意，背景音樂則充滿異國風味，表現平平。至於操作方面，滑鼠是玩家的最好幫手，介面也簡單易懂，想要在兩分鐘之內上手遊戲絕對是件易事，可惜半即時制的戰鬥設計，常讓筆者一不小心滑鼠就多走了兩步，錯過了攻擊的最佳位置；再一個不小心就順手打了不該打的地方，相當讓人困擾，但這不還是最讓人討厭的地方。



令人不滿的在後頭，遊戲中採用的是類似遊樂器的生命制，只要死亡就必須從頭開始走起，所謂的存檔設計只應用在"活著"但決定離開遊戲上；假使人物死亡，是不能回復原來進度的，雖然這樣的設計可以讓遊戲變得更刺激，但如此"起手無回大丈夫"的理念卻讓筆者感到相當不人性化，畢竟「烈焰奇兵」的關卡不像遊樂器上的「瑪莉兄弟」這般迷你，徒讓玩家興起"放棄不玩"的念頭而已。



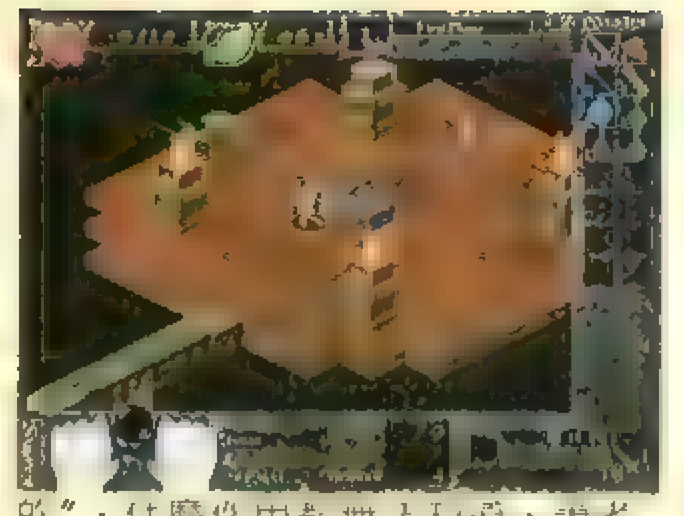
遊戲中唯一有變化的就是地圖的設計。同樣的樓層，即使玩家因為死亡再走一次，地圖也不會和之前相同，多少豐富了遊戲的某些變化性，但也止於地形而已。想要來一點別的變化？別傻了！遊戲中毫無任務可言，有的就是無止盡的探索地下城、殺怪物、和撿寶物。因此該公司標榜的似乎也只是-這是一款簡單、易上手、不用花費大把時間的角色扮演遊戲。當然，這一個特色筆者深表贊同，畢竟拿把劍看到怪物就砍，當然簡單、容易上



手：既然沒有任務，你要殺到哪就殺到哪，隨時可以停戰，自然也不會浪費太多的時間；只是這樣的設計真有所謂的耐玩度可言嗎？或許一開始可以興致高昂的希望一直往下一個地下城挑戰，但是那也止於一個小時之內，一個小時後筆者就開始厭倦了這樣重複而機械化的動作「遇到怪物，砍！瞄到寶物，撿！見到樓梯，走！」再多的怪物種類、再華麗的法術效果都引不起筆者的興趣，就筆者而言，充其量只能當作"發洩情緒"的休閒而已，毫無吸引力可言。



此外，「烈焰奇兵」對於物品的設計也讓人不解，隨身可攜帶的物品寥寥可數，偏偏地上的寶物多如繁星，以筆者的個性而言，寧可錯殺一百，也不可放過一個，因此只能採取一直使用身上的物品，以騰出空位放下一個寶物。問題是撿起來的寶物幾乎都是"未鑑定的"，什麼作用都無法知道，筆者只好效法神農嚐百草的精神——嘗試，想當然爾，筆者是一下子昏睡，一下子又混亂，運氣好一點的就是讓物品硬度或是補血，但是這樣放任人物實驗的結果，常常造成人物還沒搞清楚狀況就死了，這樣雖然增加了遊戲的樂趣與變數，但想要讓遊戲順利進行，最後筆者只好只撿拾武器和食物，以免浪費身上空間與生命，於是這些過多的寶物與捲軸就成了遊戲中華而不實的設計。



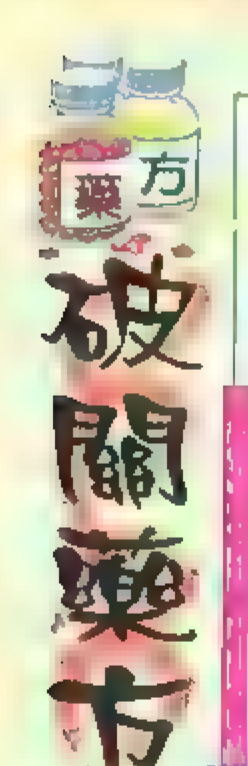


再者，「烈焰奇兵」中有一個特殊的設計，過去和未來的門口可以交換物品，但是，筆者不認為這樣的設計對遊戲的進行有多大的幫助，好用的物品不如當場使用還比較實際，畢竟物品滿街都是，再撿就有了，何必多此一舉！也讓這個創意，徒有新穎的理念，卻無法在遊戲中發揮實際的作用，至為可惜！而收伏怪物成為夥伴的想法，在遊戲中也成為多餘的累綴，徒然加速人物的飢餓度罷了，實際的作用不大，畢竟在這個世界中，沒有寵物可以，沒有食物卻萬萬不行，因此可以說這又是一個不太成功的點子。



整體而言，「烈焰奇兵」在眾多角色扮演遊戲中，只能算是一款小品遊戲了，當角色扮演遊戲中最重要的劇情及任務都付之闕如，那麼這款遊戲到底還剩下些什麼值得讓人回味呢？更何況「烈焰奇兵」的畫面也不是特別突出，更沒有炫麗的3D特效，實在令筆者難以說服自己再玩第二次！當然，除非您是個對打打殺殺相當偏執，打算挑戰自己戰鬥極限，而又相當懷念「瑪琍兄弟」的人，筆者也不反對您對「烈焰奇兵」以示忠誠！





想要避免損失太多的血量，並盡快解決敵人，最好的辦法就是善用隨處可見的地形，隨時站在比敵人高的地方，並利用"謹慎"這個指令使人物不動，引誘敵人進入自己的攻擊範圍內，在予以痛擊。此外，法杖和弓箭是相當好用的物品，不需要裝備在身上，直接在物品欄中就可以使用，遠處的用法杖和弓箭攻擊，近處的用劍砍殺，太過強大的對手邊用法術邊退後，兩者相輔相成才能讓自己保持全身而退。隨時讓自己保持在"飽餐"的階段也很重要，畢竟太過飢餓不但不能殺敵，連自己的生命都會有危險。再者，若不幸陷入怪物的巢穴時，盡量不要讓人物四處受敵，慢慢退至掩蔽處，甚至通道，先避一避風頭再說。

／楊軒





基本規格	☆機　型：P 166
	☆記憶體：32MB
	☆光碟機：4X
	☆操　作：M

測試配備	☆PIII-800
	☆256MB RAM
	☆40X CD-ROM

撇開遊戲中濃厚的中國風味不談，「黑鷹傳奇」在基本架構上，確實是一款有些類似於「暗黑破壞神」LIKE的動作角色扮演遊戲，不過，儘管這兩款作品在遊戲方式上是那麼樣的類似，但卻在製作小組巧妙的巧思、包裝與文化背景作用之下，呈現出全然不同的風貌。



書香、黑白、忠奸、權貴名流與底層社會…「黑鷹傳奇」在故事背景上，點出了這麼多具有強烈對比性的衝突點，又將主角個人的身世，投射到宮廷鬥爭的歷史動盪之中，可見這款遊戲在企畫之初，似乎是頗有野心成就一部規模龐大的遊戲，然而很可惜的，這些構想並沒有完全落實到遊戲的成品之中，導致於這款遊戲在整體架構上，產生了虎頭蛇尾的遺憾。

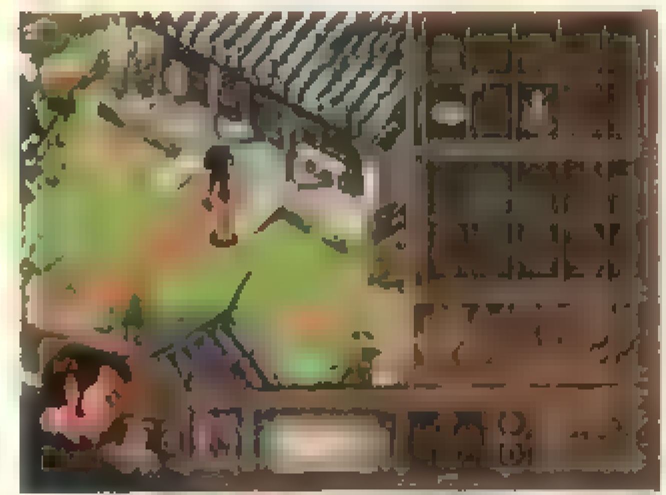
雖然這種類型的遊戲，動作的成份很重，故事並不見得一定是主角，然而「黑鷹傳奇」的劇情，不但沒有發揮增色的效用，反而至少讓遊戲呈現出下列幾種缺點：

劇情

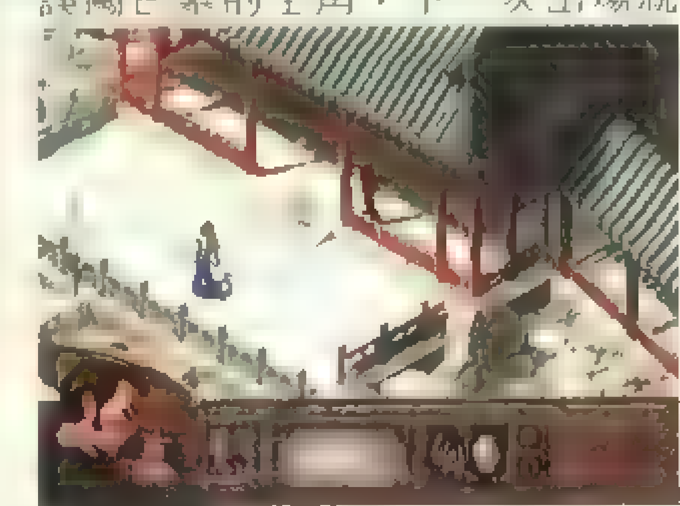
遊戲是單線式劇情，但是往往會產生不知道下一步該做些什麼的疑惑，劇情沒有線索，必須不斷在場景中逛來逛去，然後才會在意想不到之處，找到讓遊戲繼續下去的方式。



此外，遊戲的劇情也沒有連貫性可言，一般人很難跟上劇情發展的速度，在跳躍式的劇情進行了一段時間之後，您才會驚覺，不知與敵人何冤何仇的自己已經殺了不少頭目級人物，甚至在最後殺了「大魔王」之後，主角才會「突然」發現「她」竟然是自己的親生母親！劇情的突兀，令人完成遊戲後，額頭上立刻不由自主地冒出三條櫻桃小丸子的黑線，真是令人不知道該說些什麼才好！



主角是從小由張叔帶大，後來又成為一名殺手，但卻有個純真無瑕的妹妹，這樣的身世背景，雖然不算創新，但照理來說應該有很大的發揮空間才對，然而很遺憾的，在遊戲中不但完全看不出他內心的矛盾與掙扎，反而成為「反社會人格」人物，忽而悲憫、忽而嗜殺，喜怒無常，在思路上毫無邏輯可言，讓人直覺是水滸傳中黑旋風李逵般的人物，不甚討喜。至於影射小龍女的女主角「古墓派」謝瀟瀟就更玄了，戲份不多，前一次出場還是個冰山美人，嘴裡嚷嚷著要殺誤闖古墓的主角，下一次出場就



「突然」愛主角愛得死去活來，願意為他犧牲一切！這中間到底出了什麼事呢？



遊戲中的場景是以北京城為藍本所創造出來的，但是場景的數目並不多，因此整個遊戲大部分的時間就是在這些場景中來回穿梭，不過，雖然說是來回穿梭，但是角色並非無法隨玩家的意思「自由」來回，因為說實在的，遊戲是單線式劇情，玩家會到某一場景，必定表示這個場景必定有些須被觸發的重要關鍵點，玩家在找到關鍵點之前是無法離開的，就某方面來說，自由度不高，在這款遊戲裡面倒也省了玩家不少麻煩！到了遊戲後期，因為劇情需要，還會出現一些獨立而不與其它場景串連的地區，遊戲如何讓主角從這種場景移動到其它場景呢？請注意，這是一款「武俠」遊戲，製作單位卻設計了「飛天鎖」這種「神奇」串場道具，讓主角因為劇情需要而「瞬間移動」到其它地方，這未免太過於牽強，顯得有些格格不入了吧！

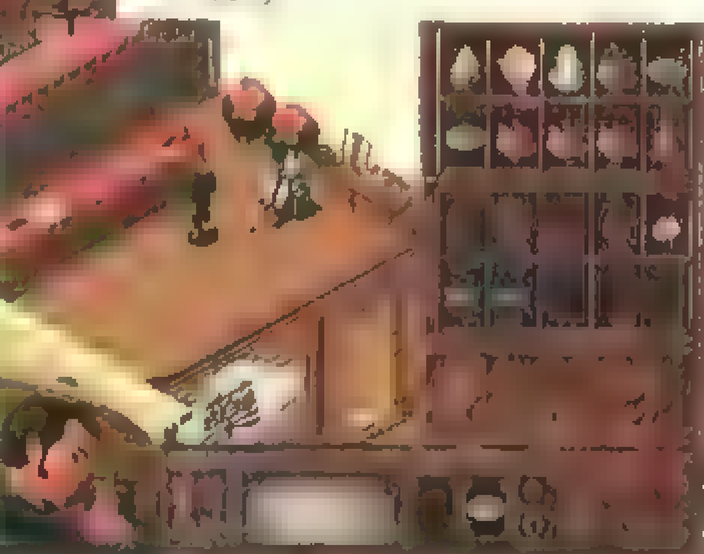




如果把遊戲的視覺效果方面分為風格流與技術面兩個層次來討論的話，有者欣賞角度的藝術觀，在此不多做贅述，不過「平闖傳奇」在風格的統一上，確實仍有改善空間，以主角的和其妹妹小雪為例，主角的肖像較為「卡通化」，而小雪則是「寫實派」，在兩相比較之下，顯得有些不搭。另外在技術面，遊戲片頭、片尾的動畫造型生硬，解析度也有待改進，場景與人物造型，也顯得相當…「古典」，好在人物造型還算豐富，場景則除了貼圖與色彩透明度不足，導致在操控上受到些許影響之外，大體而言，都能成功營造出北京風味的感覺。



或許也是這個原因，設計小組在與NPC的對話上，添加了許多老北京的詩詞典故；此外，如果說這款遊戲在畫面上有什麼明顯的缺點，那就是人物在移動時，除了人物之外，場景會變得模糊，令人感覺不適，而暗器的設計，連頭目都能給予致命的一擊，只要使用得當保證百發百中，更是破壞平衡性的一大殺手。



總之，「平闖傳奇」在劇情上表現不佳、畫面也略嫌呆板，但是本遊戲的娛樂性還是有一定的水準，玩家如果不太在意缺點的部份，以及喜歡練功殺敵的話，那麼這款遊戲終究還是有其可玩性存在！





要在遊戲裡真正變強，要從更改力量、攻擊力、防禦力……等屬性參數著手，也就是說，收集到的武器、防具或道具，除了基本所需之外，應該全數變賣，竭盡所能的去藥舖購買「濟州煎」之類的補藥，大幅修正這些屬性參數，才能讓主角有脫胎換骨的表現！

戰鬥時，一次引出一個敵人即可，在武器的選擇上，可以打帶跑的弓箭類是首要選擇，只要和敵人一直保持距離攻擊，就可以輕易解決包含頭目在內的大多數敵人。此外，遊戲中設計的飛鏢、炸藥、毒藥、繩索等暗器，威力驚人，連頭目級的敵人都難以抗拒它們的殺傷力，往往一、二發就會慘死箭之下，所以在遊戲中，不要忘記多蒐集一些這類的道具。最後，當玩家救出明朝皇帝時，不要忘記重複與他對話，他就會不斷給主角為數可觀的賞錢（應該是Bug），有了這筆資金後，再去買增加屬性的道具，提升戰力。

／海風





最低配備	☆機　型：P-233
	☆記憶體：32MB
	☆光碟機：4X
	☆操　作：M

測試配備	☆PⅢ-733
	☆128MB RAM
	☆Geforce 256
	☆50X CD-ROM

二次大戰似乎是遊戲公司在設計戰略遊戲時偏好的一個題材，在已經發行的眾多二次大戰遊戲中，我們的確也看到了一些膾炙人口的好作品，以及一些經典之作，如SSI的「太平洋戰爭」、「俄羅斯之戰」、「裝甲元帥」、「盟軍統帥」，Atomic的「勝利大決戰」、「戰鬥神將」，SSG的Carrier at War，以及Talonsoft的一系列二次大戰作品等。



不過很可惜的是，這些遊戲全部都是回合制的戰略遊戲，而且其中除了「裝甲元帥」與「盟軍統帥」



是SEGA「大戰略」式的遊戲外，其餘都是傳統戰棋遊戲，因此，即使這些遊戲有好的題材與內容，但是過慢的節奏與對多數玩家而言不容易上手的缺點，使得這些優秀作品多數淪為「叫好不叫座」，甚至是「曲高和寡」的窘境。



然而隨著即時戰略遊戲的風行，二次大戰的題材終於也開始有非回合制的表現手法了。繼「紅色警戒2」在自編劇情中加入部份二次大戰的情節外，德國的CDV公司，也堂堂推以第二次大戰為主軸的即時戰略遊戲『裝甲騎兵』（Sudden Strike）



「裝甲騎兵」主要的進行方式有單人模式與多人模式兩種。在單人模式中，玩家可以進行戰役或單人任務。選擇戰役的話，玩家將可以扮演同盟國、德國或俄國其中一方。單人任務則是許多彼此毫不相關的單一任務組合而成，玩家只要完成任務要求即可。

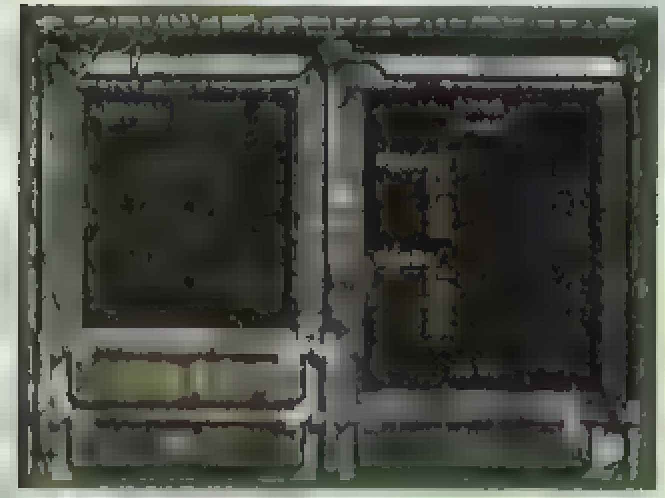


多人模式提供玩家以區域網路(LAN)或Internet對戰的選擇。不過相當可惜是，在多人模式中，玩家不能選擇以電腦為對手或盟友；也就是說，所有多人模式下的參戰者，都必須是由玩家們扮演，玩家就

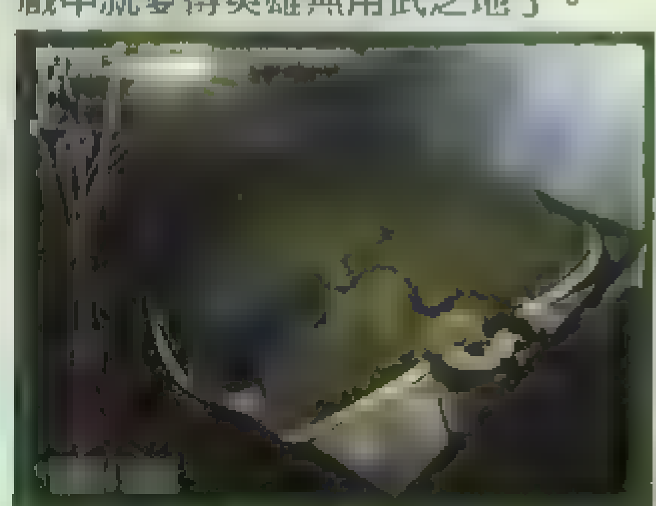
並不能享受結伴挑戰電腦的樂趣。多人模式的另外一個缺憾，就是沒有提供隨機地圖，而且每個地圖都有其人數的限制，所以有時候要選個合適的地圖並不是件容易的事。



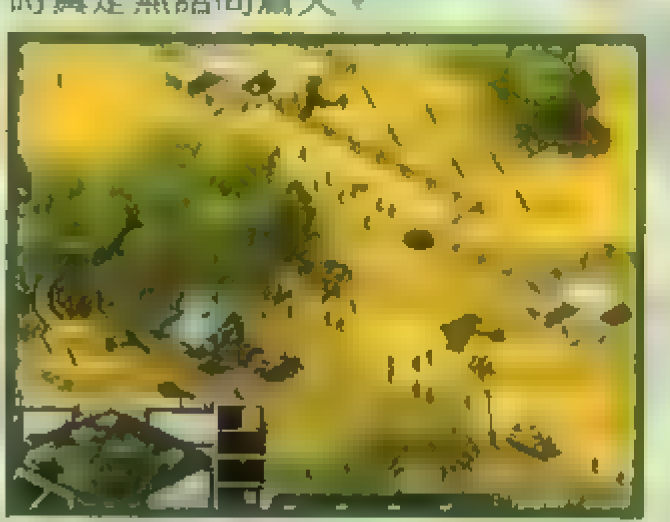
如果要提到「裝甲騎兵」最讓人印象深刻的地方，莫過於優秀的聲光效果了。除了風格多樣的配樂外，遊戲中所有的單位、部隊與建築物，也都繪製得相當細緻。而且在爆破、砲擊與多管火箭發射的效果，也都非常具有魄力，讓人一掃戰略遊戲聲光效果不佳的刻板印象。不過在1024*768的畫面下，遊戲的畫面捲動會出現跳格的情況，使得操作變得相當不便，因此建議玩家採用800*600的解析度。



在遊戲的操作方面，「裝甲騎兵」與一般的即時戰略遊戲並無太大的區別，但是在兵種的搭配與戰術的運用上，玩家就要更加費心了。由於遊戲的所有部隊都是由劇情所預設產生的，所以有的戰役就沒有採集資源及生產兵種的策略運用層面了。而遊戲中加入的「視野」影響，也使得一些強力的兵種在運用上受到了抑制。舉例來說，步兵單位雖然攻擊力不強，但是因為他們具有最遠的視野，所以往往可以在遠處就對敵人展開猛烈的攻勢。相較之下，在二次大戰時頗為活躍的各式坦克，因為視野狹小，在遊戲中就變得英雄無用武之地了。



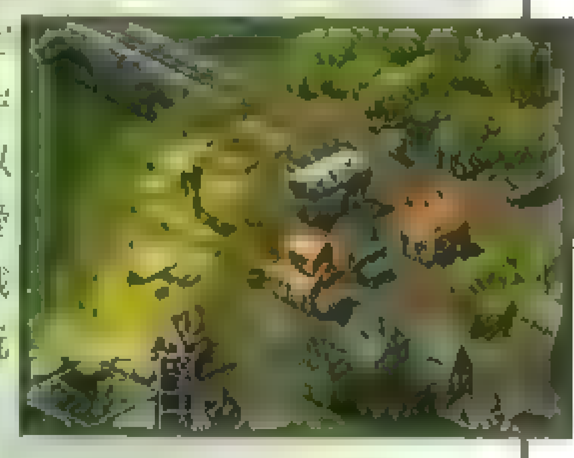
雖然「視野」的設定使遊戲更具真實性，但是卻增加了遊戲的難度。舉例來說，由於坦克的作用被削弱，所以如果敵人的步兵裝有火箭筒及手榴彈之類的武器，並且部署在高地或建築物等掩蔽良好的地點，玩家就會難以越過這些防禦陣地。當筆者發現即使是虎式、豹式坦克加上步兵一齊推進，卻輕易被敵人的步兵戰鬥群給全數殲滅，一時真是無語問蒼天。



此外，視野限制也衍生出了一些奇特的現象。像是敵人不在射程內也能攻擊的野戰砲與多管火箭車，在這種情況下就變成了非常好用的武器。在玩網路對戰時，玩家只要一開始就在有氣球的地點或是有房舍、碉堡、掩體等地點進行地毯式炸射，就可以有效的重創敵人，取得很大的優勢；這樣一來，會使得遊戲的平衡度大受影響。如果遊戲的手冊能對每個兵種、武器的射程及攻擊力詳細說明，應該可以讓玩家更清楚該如何進行兵種的搭配。

由於「裝甲騎兵」把資源的運用與分配拿掉，所以遊戲整體的感覺是戰術性遠比戰略性來得高。玩家在無法自行建造部隊的情況下，只能運用有限的兵員，加上靈活的戰術，來獲取戰鬥的勝利。而遊戲中加入「補給」的限制，也使得火力的搭配與調度顯得格外重要。舉例來說，如果玩家可以靠長程火砲取得初步的優勢，但是如果過度使用這些單位，將會很快就將彈藥耗盡，反而將會需要花上很長的時間來等彈藥補給到足額。

整體而言，「裝甲騎兵」是一個兼具聲光效果相當優秀的即時戰略遊戲，雖然在難度與平衡度上有一些問題，但是由於遊戲的在兵種上的設定相當紮實，所以值得喜愛二次大戰題材的玩家一試。

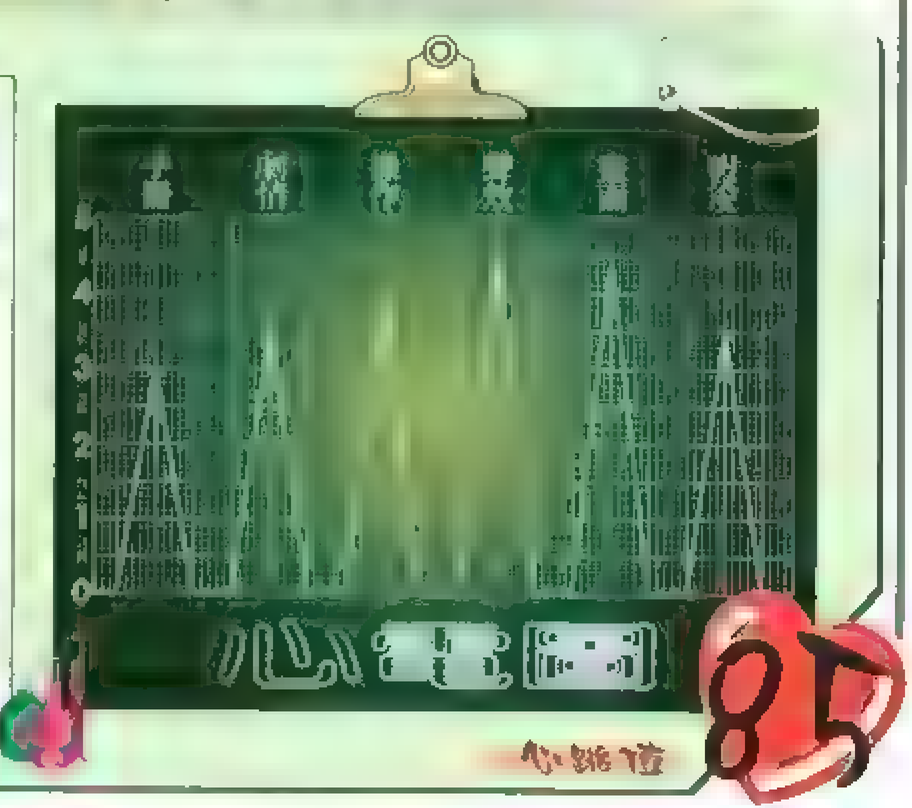




『視野』是本遊戲相當重要的一項設定。所以增加部隊的視野，就是等於增加自己的勝算。如果玩家能用偵察機或狙擊兵偵察出敵人所在的位置，然後再以砲兵或多管火箭車加以轟炸，將可以有效減弱敵人的防禦火力。由於砲兵是本遊戲中的主角，所以一定要好好保護它們，否則一旦失去所有的砲兵，遊戲就可以準備提早結束了。

在防禦性的武器方面，反戰車砲是相當重要的武器，只要搭配步兵，並且提供足夠的彈藥補給，就可以有效阻擋敵人戰車部隊的推進。不過玩家千萬要小心保護補給車，讓它們不要太過靠近前線，以免被砲火擊毀。如果沒有補給車，就算玩家有再多、再強的部隊，只要彈藥一打完，就只有束手就擒的份了。

／LCJ



85 心跳值

智冠科技～遊戲服務一碼通

放你一碼

0800741009

酷愛闖蕩遊戲的您，常常為了一個小問題，

一時找不到廠商電話而急得一頭汗嗎？

為了"一個"遊戲問題，要撥好幾通電話，

才找得到正確的服務人員請教，您可以忍受嗎？

從現在起，這樣的煩惱不再困擾您了喔！

玩家為先，服務第一的智冠科技，

將提供您前所未有的暢通管道。

只要一個號碼「0800741009」

只要這家遊戲廠商在台灣有服務人員，

我們就會把電話轉接到服務人員的手上，解決您的問題！

遊戲服務一碼通，一個號碼就會通。

■本項服務只在服務人員上班時段才能提供，如對方服務人員未在上班時段，我們也愛莫能助。

我們的上班時間　週一至週五：■上午09:10 至 12:00　■下午01:10 至 05:00　■晚間 06:00 至 08:00

■非週休之週六：上午09:10 至 12:00　■每月第二、第四週週六及國定例假日休息

軟體世界 智冠科技股份有限公司

http://www.soft-world.com　http://智冠.TW



/編輯部

什麼，國際即時互動視訊一小時只需要四塊錢

民營固網開放，大幅降低國際電話費率成為電信業者的共同訴求，但相較於電信公司只單純提供聲音傳輸，由中華網絡自製的線上遊戲「網路三國」所新增的「獻聲現影」服務，則已經兼具聲音和影像雙向傳輸的即時視訊功能，讓所有的網路玩家均能在線上做第一時間的溝通，而且一小時只需四塊錢的超低廉價格更要吸引你的注目。

網路生態邁向影音新紀元

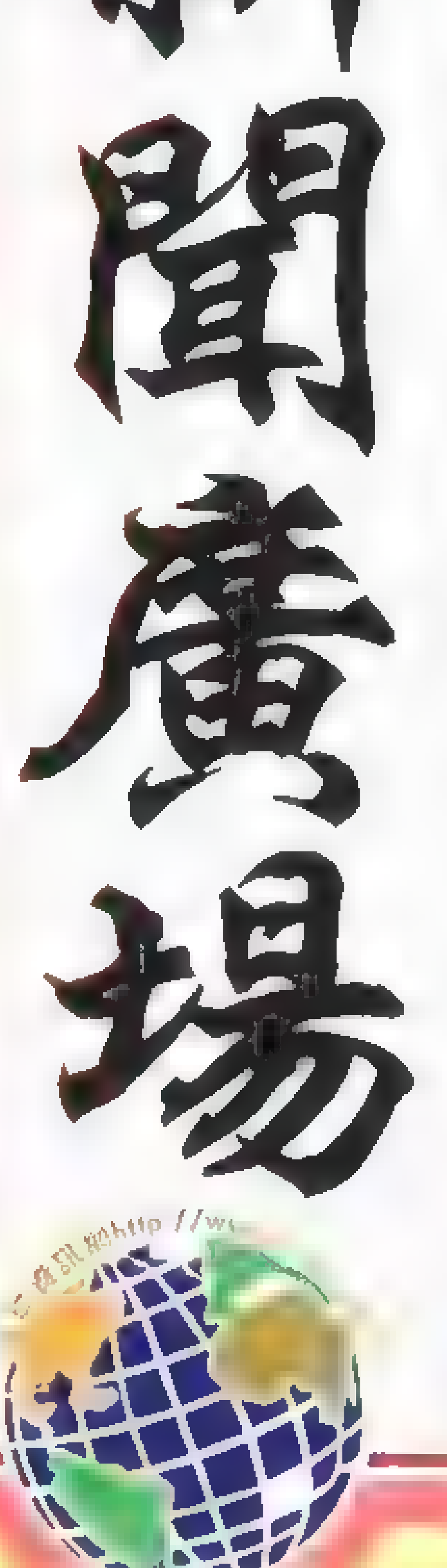
身居這項線上遊戲重大發展，「獻聲現影」幕後功臣的中華網絡總經理王俊博表示：線上遊戲著重玩家的社群經營，在遊戲開發創業維艱、守成不易下，持續帶給忠實玩家新服務是十分重要的，所以才會有這個將遊戲結合影音，提供更多元化服務的發想，而且相信這項「獻聲現影」影像加聲音雙效功能的提供，可以降低玩家因網路具有神秘感而產生的社會問題。另外有鑒於國內外皆有寬頻影音多元化服務提供的趨勢，智冠科技、中華網絡與國內的ISP及固網業者有意攜手合作，以線上遊戲產業為起點，不但要加速網路速度，更要提供結合影像、聲音的多元化內容網站服務，讓國內的網路生態邁向影音新紀元。

設備超EASY

根據中華網絡影音開發團隊召集人呂學森協理表示：玩家想要使用這個影音功能所需的設備很簡單，只要有麥克風跟網際網路攝影機(CCD)，128MB的記憶體、pentiumⅢ等級的中央處理器，就可以在「網路三國」的遊戲中跟其他玩家享受這項影音傳輸功能，而且這個功能並不需要額外付費，玩家只需單純負擔一小時扣四點的點數即可。不過為了避免無謂的困擾，「網路三國影音功能」可是要使用者兩端的玩家都同意才可以使用的，而且如果玩家不方便露臉，則可以選擇不顯示或是貼上得意的照片。

金庸群俠傳 Online

另外，由金庸先生獨家授權，包含金庸先生十四部小說地點、上百種武功招式及近千位人物的線上遊戲「金庸群俠傳Online」，目前正由中華網絡緊鑼密鼓的製作當中，預計在今年暑假推出。除了既有的電玩族群外，金庸先生的小說迷、和喜愛俠骨柔情的女性玩家也都是「金庸群俠傳Online」的目標族群，而網路三國這個超強影音傳輸服務，屆時也會以更強大的功能呈現在遊戲中。



◎登記／局版臺誌字第177號
◎帳號／41941885

遊戲新聞

2版 法國Infogrames 化身英寶格 大舉攻台
3版 戲魔師(WISEPLAY)正式成立
4版 全球最紅線上RPG 無盡的任務推出便利包
5版 霹靂人物進入線上遊戲舞台「創世霹靂」網站率先開跑
6版 遊戲修改至尊2001 網路遊戲輕鬆玩
7版 電子寵物PostPet 帶來全新溝通方式
8版 全球唯一加送 Bonus CD(Mission Disc) 台灣兄弟獨享！

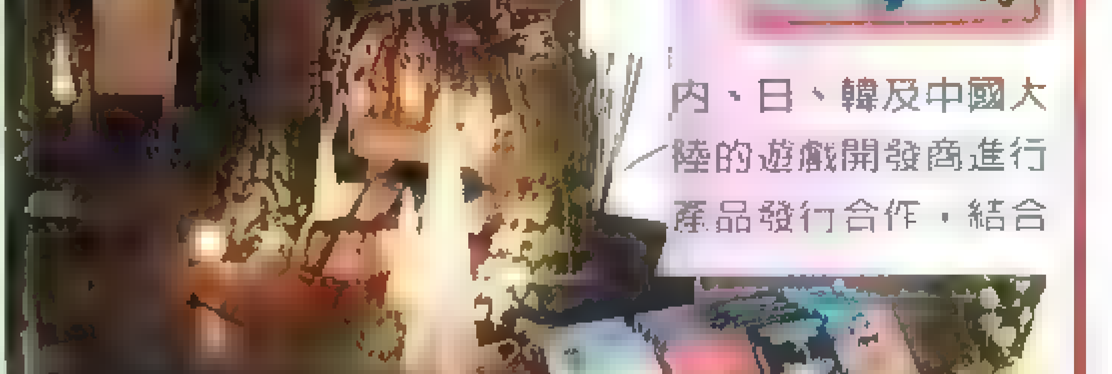
法國Infogrames化身英寶格 大舉攻台

國內遊戲玩家相當熟悉的「穿山甲」，法國Infogrames公司挾其購併美國GT Interactive及Hasbro Interactive之餘威，大舉進軍台灣、韓國等亞洲市場，台灣子公司「英寶格股份有限公司」於四月一日正式在台成立，將統籌經營台灣、中國大陸和香港三地大中華市場，為華文市場廣大的遊戲玩家帶來更多樣的產品及更貼心的中文遊戲軟體。韓國子公司亦已於今年三月份於漢城成立。

英寶格股份有限公司 (Infogrames Taiwan Limited)是法國Infogrames Entertainment在台投資設立之子公司。Infogrames成立於1983年，乃一全球性數位娛樂軟體的開發商、發行商及通路經營商；全球擁有員工2,300人；分別於美國NASDAQ及法國Euronext股票市場上市。總公司位於法國里昂，並已於15個國家設有分支據點。產品包括PC、PS、DC、任天堂、Game Boy等各個平台上的娛樂遊戲軟體。



對於不斷成長的台灣遊戲市場，英寶格股份有限公司除了將旧有品牌的遊戲陸續介紹給國內玩家外，也將致力於開發適合亞洲玩家口味的東方遊戲，將會與國內、日、韓及中國大陸的遊戲開發商進行產品發行合作，結合韓國及日本的關係企業，建構亞洲區域性的娛樂軟體發行網。同時英寶格也將代理其他歐美品牌的遊戲，建立多樣化的產品組合，以滿足國內玩家各個層面的需求。未來英寶格發行的遊戲將全力朝中文化邁進，貼近市場主流，消除遊戲世界的語言障礙。



英寶格股份有限公司雖甫於四月初成立，針對今年暑假熱門檔期的來臨，將在六月底前推出七款遊戲與國內玩家見面！其中更包含了超級大作如「鬼屋魔影4」、「星際爭霸2」等台灣玩家耳熟能詳的動作冒險及策略經營經典遊戲。遊戲將採中英文雙語版本上市，讓喜愛外文介面的玩家享受它那原始憾人的質感！不黯英文的玩家則可以購買中文版遊戲，體驗輕鬆上手的遊戲快感，而不再是只聞其名而不知其精采好玩之處啦！

戰略高手與韓國韓中網 攜手合作 網咖經營邁向國際化

/方榮峰 台北報導



華彩網路集團的"戰略高手"網咖與韓國最大的網咖連鎖公司"韓中網"於日前共同簽署協議書，雙方將加強包含網咖業務、軟體授權在內的廣泛合作，以交流共享網咖資源，並透過共同舉辦賽事、廣告聯播等方式，攜手共同開發亞洲網咖連鎖市場。

華彩網路集團旗下的戰略高手在兩岸三地都有不錯的口碑；而韓中網則是韓國最大的網咖集團，兩者最主要的合作，就是在於使用韓中網的網咖經營經驗為基礎，併合戰略高手的大陸資源，一起打入中國市場。日前戰略高手於三月十日獲得中國大陸第一張合法網咖經營執照，也因此打開了兩下合作的大門。



戰略高手在台灣經營的遠景，是在於成為社區型的寬頻7-11，未來戰略高手將建立資料交換中心、電子書閱覽設備、POD設備、電子書資料中心機制等等重量級裝置，待連鎖家數達到五百家之後，預期戰略高手將成為電子書、社區寬頻等資訊服務的大通路。

戲魔師 正式成立……

WISEPLAY

自製遊戲立足台灣 放眼國際

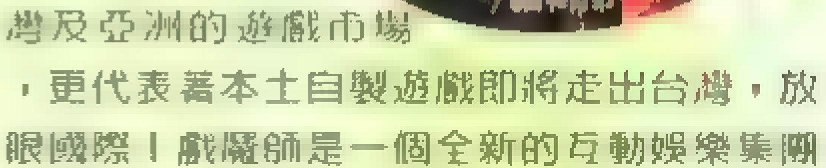


4月26日在台北凱悅飯店二樓，美國Interplay與台灣英特衛在台共同合資的新公司"戲魔師互動科技（WisePlay)"正式成立！成立酒會現場，近200位媒體記者在震天的鼓聲和熱鬧的舞獅表演下，共同見證了戲魔師的成立，也分享了戲魔師新生的喜悅。

英特衛總經理，同時也是戲魔師總經理的余如山先生說："兩家公司的結盟，除了代表以後InterPlay的遊戲將由英特衛獨家代理外，同時也象徵著英特衛朝自製遊戲發展的理想得以實現。以後戲魔師將會引進InterPlay的強力遊戲引擎，作出適合華人玩家的國產遊戲。"

InterPlay副總裁Tim Allison先生也興奮的說："Interplay公司與英特衛公司在台灣市場長期配合已久，英特衛公司一直是Interplay非常好的合作伙伴，這次兩家公司的結盟，將成為遊戲界一股強大的新勢力"。他並且表示："戲魔師未來最重要的目標有兩項：一、由台灣的遊戲代理發行，擴大到其他亞洲地區，同時包括大陸這個市場。二、在研發的部分，從原本將歐美遊戲引入台灣的模式，進而發展具東方色彩的遊戲，轉而引入歐美市場。從臥虎藏龍電影在歐美市場的成功，就可以知道具亞洲文化的產品，未來在歐美都有非常成功的可能性。"

戲魔師互動科技的成立，不僅僅代表美國開始正視台灣及亞洲的遊戲市場，更代表著本土自製遊戲即將走出台灣，放眼國際！戲魔師是一個全新的互動娛樂集團，在英特衛與InterPlay的專業資源整合下，絕對會是一股華人遊戲界的新勢力。



全通卡

網路遊戲大整合 線上遊玩到處任我行



/顏宏龍 台北報導

網路遊戲的忠實玩家有福了！由星統集團與數家知名多媒體及通路廠商策略聯盟，推出一卡通行的網路『全通卡』，於日前在台北"紐約、紐約"正式舉辦開卡典禮。此次參與策略聯盟的廠商包括第三波、遊戲橘子、華彩、聖教士、甦活、四度空間、聯強國際、衛道科技、燦坤實業等，代表均出席此項盛會，共同宣示全通卡即將正式進軍市場。

預定於五月初上市「全通卡」，是以聯合線上遊戲為主的線上儲值卡，目前已有有龍族、紅月、天堂知名線上遊戲加入。爾後還將陸續推出教育、娛樂、休閒等性質的點數儲值功能。只要利用一張點數卡就可以使用網路上的各種付費單元，包括遊戲、動畫、學習、測驗、星座、算命、影片欣賞。多元的服務，帶給玩家最大的網路便利性。

當天記者會現場熱鬧非凡，除一開始由"亞洲小子"兩隻吉祥物開場外，還請到了因政治模仿秀走紅的藝人唐從聖到現場，其中模仿阿扁總統的絕活可說是唐從聖的招牌，果然阿扁總統出場、不同凡響，為現場帶來許多笑果。此外在邀請現場各廠商代表上台舉行開卡儀式時也噱頭十足，只要出場時觸碰現場的大螢幕，螢幕上就會出現代表廠商的商標，讓現場的媒體們很清楚的知道有哪些廠商參與。之後眾廠商一起觸摸中央的水晶球，象徵全通卡開卡成功。



國內的線上遊戲市場在歷經過去一年的洗禮，可謂日趨成熟，估計今年至少有二十三套線上遊戲問世。全通卡的推出，不僅是網路遊戲收費機制的一大突破，對玩家來說，可以一卡通行各種線上遊戲，更是可以省下不少的時間與金錢。

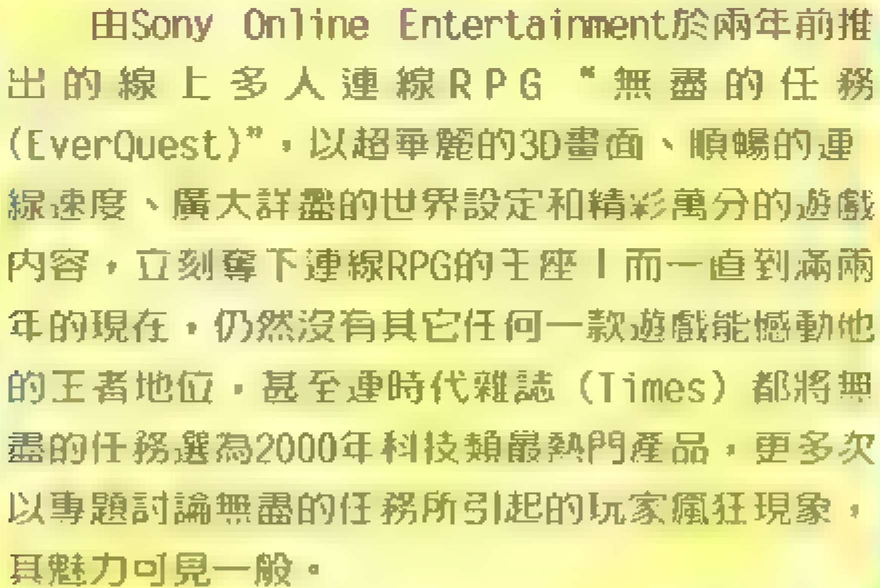
無盡的任務推出便利包

全球最紅線上RPG現在入手更便利



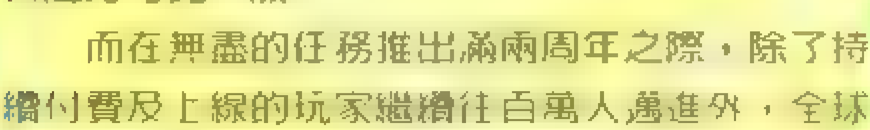


/編輯部

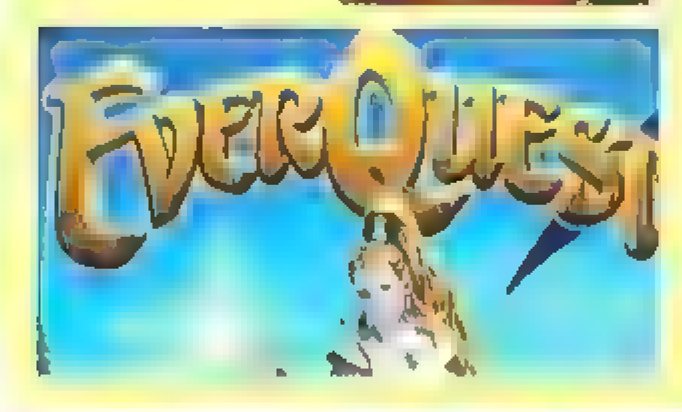


由Sony Online Entertainment於兩年前推出的線上多人連線RPG "無盡的任務(EverQuest)"，以超華麗的3D畫面、順暢的連線速度、廣大詳盡的世界設定和精彩萬分的遊戲內容，立刻奪下連線RPG的王座！而一直到滿兩年的現在，仍然沒有其它任何一款遊戲能撼動他的王者地位，甚至連時代雜誌（Times）都將無盡的任務選為2000年科技類最熱門產品，更多次以專題討論無盡的任務所引起的玩家瘋狂現象，其魅力可見一般。





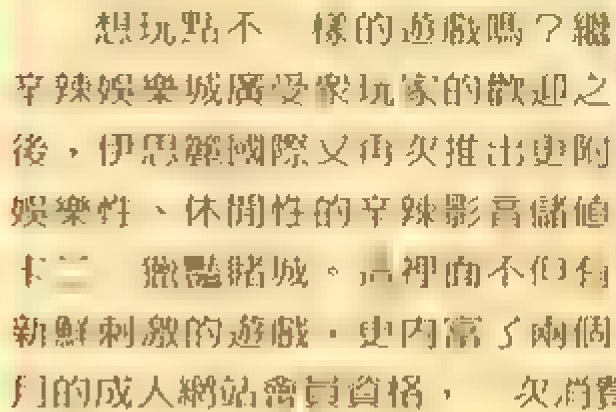
而在無盡的任務推出滿兩周年之際，除了持續付費及上線的玩家繼續往百萬人邁進外，全球曾經註冊過的玩家更正好突破千萬人大關！為了慶祝這歷史性的一刻，Sony特地將主程式以超低價再度推出，希望能夠有更多玩家來購買此款遊戲軟體，讓全球玩家更容易體驗無盡的任務其迷人之處！台灣代理商英特衛將於近期推出無盡的任務便利包，請台灣連線RPG迷用力給它期待！



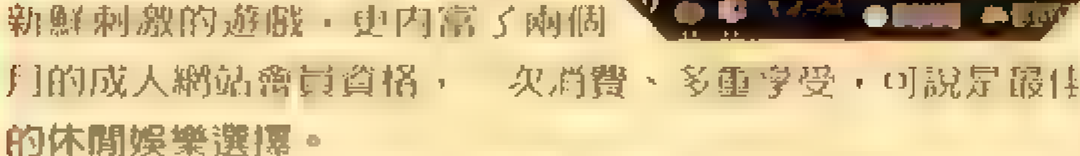
完美結合遊戲及網路娛樂



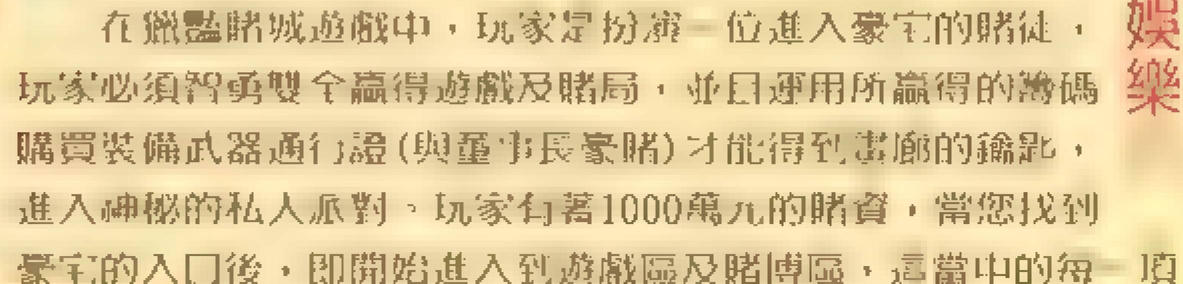
/編輯部



想玩點不一樣的遊戲嗎？繼辛辣娛樂城廣受眾玩家的歡迎之後，伊思爺國際又再次推出更附娛樂性、休閒性的辛辣影音儲值卡二—獵豔賭城。這裡面不但有新鮮刺激的遊戲，更內含了兩個月的成人網站會員資格，一次消費、多重享受，可說是最佳的休閒娛樂選擇。

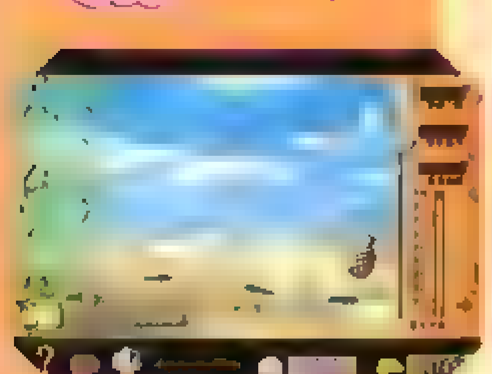


在獵豔賭城遊戲中，玩家是扮演一位進入豪宅的賭徒，玩家必須智勇雙全贏得遊戲及賭局，並且運用所贏得的籌碼購買裝備武器通行證(與董事長豪賭)才能得到書廊的鑰匙，進入神秘的私人派對，玩家有著1000萬元的賭資，當您找到豪宅的入門後，即開始進入到遊戲區及賭博區，這當中的每一項遊戲可都是經過精心設計的呢，你必須通過各項賭局考驗，例如俄羅斯輪盤、21點、吃角子老虎等等，扮演玩家的您還必須要有二兩下子才能贏哦。遊戲過程還有許多很漂亮的美眉陪你玩呢！



如果玩遊戲玩累了，則玩家可以選擇上網連上台灣目前最大的成人娛樂網站：sina69.com。網站上的內容豐富、應有盡有，而且在兩個月的時間內是不限時數的哨！讓你愛看多久就看多久。

此外，這一次的第二代遊戲，還請到了曾經出過單曲唱片的夢幻女孩董欣特別代言及參與演出，在遊戲中你將可隨時看到他真人參與演出的身影喔！





霹靂人物進入線上遊戲舞台
『創世霹靂』網站率先開跑

創世霹靂網路遊戲網站網址www.lager.com.tw/pili

雄霸武林數十年的霹靂布袋戲，繼登上電視、衛星、大螢幕之後，如今登上網路遊戲世界了，由霹靂國際多媒體提供布袋戲人偶素材，「萬王之王」的製作卡司-雷爵資訊負責研發，華彩軟體負責發行，這就是令人期待的《創世霹靂》網路遊戲的由來。在創世霹靂中，玩家可以在精心打造的虛擬場景裡，化身成遊戲中的一份子悠遊在劇情與場景之間，與來自世界各地成千上萬的同好，共同創造網路世界的霹靂俠情。

創世霹靂預計於2001/08/01上市，在上市之前，華彩軟體與雷爵資訊合作策劃了一系列活動，讓玩家們在活動參與的同時，創世霹靂即將問市的熱鬧氣氛！首先創世霹靂遊戲官方網站正式成立囉！玩家將可以透過這個網站，隨時掌握遊戲畫面、開發進度、遊戲情報等等最新情報。



目前創世霹靂網站內容大致包括【最新情報】、【遊戲介紹】、【專欄主筆】、【線上服務區】四大項目的部份內容，在各個介紹中將附有獨家的創世霹靂遊戲畫面供玩家們欣賞，而線上服務中的【問答集】以及【連絡我們】兩個部份，更提供了大家詢問創世霹靂相關問題及疑問解答的管道。隨著時間的到來，網站將會有持續的更新，除了陸陸續續增加《創世霹靂》遊戲人物、任務等介紹的內容，以及更多的遊戲場景圖外，不久之後還會出現創世霹靂遊戲精美地圖，將會以拼圖的方式呈現。玩家們藉著這個充滿神秘與驚奇的網站，將可逐步勾勒出這款遊戲的全貌。創世霹靂網站將滿足您瞭解創世霹靂的渴望，並帶領您一同認識這款備受玩家期待的網路遊戲！



/編輯部

文化界首次跨足遊戲產業
蔡康永參與『劍靈』幕後製作

由華彩軟體發行、宏申資訊研發的武俠奇情遊戲大作「劍靈」，為了提供玩家全然不同的感受，在製作上不僅引進最新遊戲科技，例如支援震動搖桿(GAME PAD)、支援5.1聲道音效技術等，在遊戲取材上更親赴大陸考據青城派之武術招式將之納入遊戲中，多樣化的特殊設計使得遊戲性大大提高。

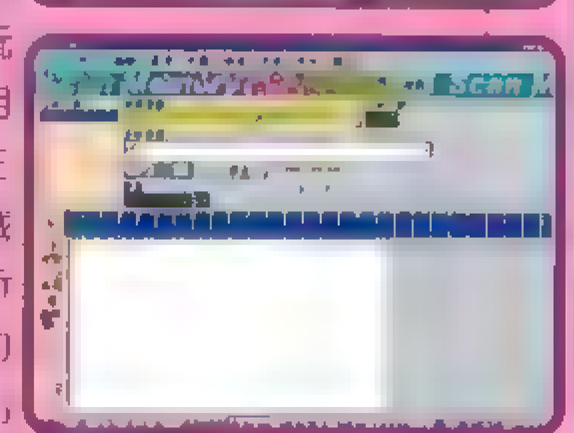
除此之外，華彩更力邀知名作家蔡康永特別跨刀編劇與對白撰寫的工作，這也是新生代文化界首次跨足資訊界參與遊戲製作。華彩表示，RPG遊戲首重遊戲情節與情感的感受度，而角色間的對話更是字字句句左右著故事情節的高潮，玩家也藉此享受故事內容情節的樂趣，所以華彩力邀蔡康永的加入，便是希望『蔡康永式』劇情對白創造更雋永的劇情感受，並希望能引起玩家的迴響與討論，華彩更計畫舉辦『最佳對白票選與寫作比賽』，玩家可以熱烈期待。

蔡康永此次不僅參與編劇與對白撰寫的工作，更將化身在遊戲之中成為遊戲角色跟玩家互動。華彩表示，蔡康永不愧為新生代暢銷作家，不僅文筆流暢動人，更是一位頑皮愛玩的大男孩，只因蔡康永建議在遊戲中出場的方式非常特別，他希望出現在一個滿是倒吊火腿的練功房，自己也是吊著脖子在上面，或是像科學怪人般被玩家追殺等，這些特別的創意都將與製作公司詳細討論可行性，但華彩保證蔡康永的出場方式一定前所未見、非常特別，玩家可要好好期待了。

遊戲修改至尊2001

網路遊戲輕鬆玩



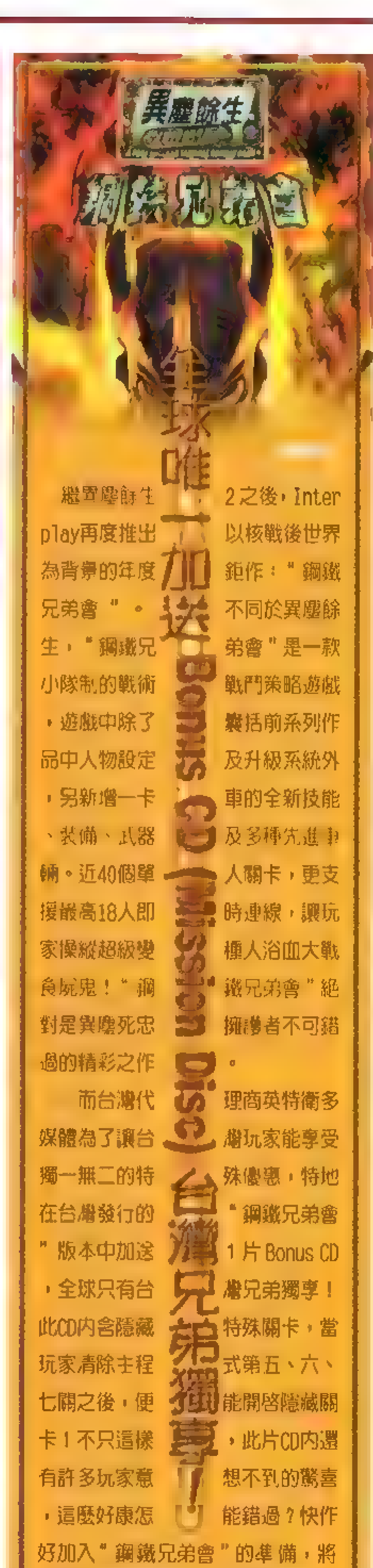


網路遊戲已經變成目前最熱門當紅的遊戲了，那種和真人廝殺的快感是以往單機遊戲所無法享受到的！但是為了成為人人敬畏的英雄，玩家必須辛苦的花費大量的時間、精神和金錢投入練功.....難道玩遊戲真的要這麼辛苦嗎？不用的！「遊戲修改至尊 FPE 2001」將幫助我們克服玩遊戲困難、繁雜的地方！這款全新推出的FPE，特別提供了幫助玩家征服網路遊戲的「機器人」功能，讓網路遊戲玩家能夠利用機器人自動完成練功、撿物品、補血等瑣碎工作，不需要再玩到手指抽筋了！而且當你遊戲中遇到緊急的狀況時，也可以當你的第三隻手，自動幫你處理哨！

所謂的機器人就是把一連串功能集合成一個功能，透過手動、自動化或定時的方式啓動這一串的功能。舉個例子來說，一般的線上遊戲中要練功的話，必須「把滑鼠移到木樁上」、「按下滑鼠左鍵」，這樣你的角色就會打一下木樁來增加功力，把這兩個動作集合在一起，就成了「練功」的機器人了。

難道練功真的有這麼簡單嗎？沒錯，但是有許多問題「刀子鈍了怎麼辦？」、「有人偷打我怎麼辦？」、「力氣用盡怎麼辦？」。所以FPE 2001具備了自動啓動機器人的功能！FPE最厲害的地方是，你可以錄製另外錄製兩組「補充法力」及「離線」的機器人，如果我們用一組「練功」的機器人幫我們打木樁練功，自己跑去睡覺，然後 FPE 2001 發現你法力用完，於是啓動第二組機器人「補充法力」幫你補充法力，但是就在此時有個壞蛋跑來偷襲你，FPE 2001又發現你的體力下降，就啓動第三組機器人「離線」幫你關閉程式離線。順便一提，FPE 2001目前已經能夠同時啓動八組機器人了，這樣就可以應付各種狀況的發生。

機器人除了幫助玩家練功外，還有許多其他的用途，例如「暗黑破壞神2(Diablo 2)」可以在危險時直接喝腰帶上的藥水補充體力，但是當你和怪物殺的水深火熱時，是沒有時間去注意體力是否太少或是生不出第三隻手去按熱鍵補充體力的，機器人在這時候又可以發揮強大的用途了，我們可以設定一個「補血」的機器人隨時檢查我們的體力，當我們體力減少至某個程度以下時，機器人會成為全自動的「第三隻手」，自己啓動幫我們補充體力！我們就可以專心殺敵啦！





/編輯部

電子寵物郵件新軟體



在日本乱起一陣桃色旋風的電子寵物郵件軟體 PostPe正式在台上市了，在日前的發表會中，PostPet成員中最受到大家歡迎、一身桃紅外衣的Momo熊還遠從日本來到台灣，果真引起現場一陣驚喜。

在日本，PostPet網站每月瀏覽次數高達三千萬次以上；所延伸出約五百種的週邊熱門商品，每年的銷售總額更超過四千萬美金，甚至吸引了從不接觸電腦的女學生們瘋狂購買！其中最具代表性的寵物Momo更被日本雜誌票選為前十大受歡迎卡通明星！所以PostPet在日本引起的風潮，更顯示出一種更有趣的、互動性強、只專屬網友們的全新溝通方式已成流行焦點。

當網友為電腦灌入此套PostPet軟體之後，電腦裡將出現一隻可愛的寵物，牠不但可以幫您送信，藉由與送信對象之寵物的互動中，寫下E-mail告訴您牠送信的心得；同樣您也可以幫牠洗澡及餵食、玩遊戲，您的寵物會在您的關愛之下漸漸成長，並建立屬於牠自己獨特的個性，每個人所飼養的每隻寵物本身都會有不同的個性加上您的細心照料之後，更會發展出其獨特的性格與特徵，帶著您要傳送的訊息和信件，同時寵物也會自己寄信給你朋友的寵物。

PostPet此套軟體兩片光碟的設計，是希望網友們可以把好東西跟好朋友一起分享，除了一片自己用之外，還可以將另一片光碟與朋友分享，透過PostPet的設計，與您的朋友建立專屬於你們的新溝通方式。除了可以在網上結交新朋友之外，已經購買軟體並且完成登錄註冊手續的前一萬名網友們還可以得到獨家紀念手機吊飾。同時上網參加"男生女生配，PostPet最配"活動的網友也將有機會得到日本來回機票以及各式限量贈品。為強力促銷，So-net Taiwan已計畫為PostPet正式在台上市舉辦一連串宣傳造勢活動，例如：首賣會、見面會...，讓哈日族一次迷"網"個夠！

www.transcend.com.tw

買盒裝記憶卡送機車

注意囉～現在購買盒裝創見記憶卡，就有機會將機車、PDA、MP3一起帶回家。你的電腦速度是不是在加裝了一些軟體之後，就慢得跟烏龜一樣？你還要忍受多久？趕快為你的電腦加裝記憶體吧！現在買創見盒裝記憶卡還有抽獎活動，讓你一次A個夠！

為了慶祝創見資訊5月3日掛牌上市，成為國內第一家股票上市的記憶體模組製造商，創見推出「創見盒裝記憶卡樂透透抽獎活動」，回饋給長久支持創見之消費者。消費者凡於活動期間(90年5月1日至5月31日止)內於創見各零售通路及各線上購物網站購買創見盒裝記憶卡，將產品包裝內附之抽獎券加蓋經銷商店章並填具完整資料後(資料不完整者恕無法參加)，寄回台北市115忠孝東路六段465號3樓 創見資訊專案業務部參加抽獎，就有機會獲得機車、PDA、MP3等大獎(贈品以實物為準或等值商品代替；價值超過13,333元需繳交15%所得稅)。創見資訊於6月10日公開抽獎，並於6月11日公佈於創見網站。



脫殼Talk報

Talk 光光……真過癮 ^_^

手機打電話…！ 打電動…酷

GPRS與藍芽系統無疑是今年手機市場最受注目的焦點，除了搭配音樂播放器下載MP3或是AAC格式的音樂與隨時收發e-mail的功能外，為了凸顯其娛樂性，手機遊戲更是一個不可忽略的主題。

在這 季的手機遊戲中，益智、格鬥、角色扮演都是受歡迎的類型；以益智類而言，除了傳統的五子棋、黑白棋，現在採取回合制的大富翁遊戲也將加入對奕陣列，與姆指族一較長短；而玩家最愛的RPG角色扮演「新神鵰俠侶WAP版」更早已幻化為楊過、小龍女，提供多種角色、場景的選擇；另外說到養成遊戲就不能不提智冠科技的仙狐奇緣，在小螢幕中透過和可愛的水靈兒互動，建立起人獸之間親密的關係，手機的冰冷感突然就像是有了生命活起來般，讓人愛不釋手；當然，網咖現在最紅的online game也不落人後的準備大舉入侵手機，利用GPRS系統與另一個人大玩手機版的online game。而且目前將要推出的新一季Nokia9210、EricssonT68手機更是準備以彩色介面登場，為手機遊戲更添精彩度與趣味性。

很明顯的，遊戲功能在這波新手機中一直被強調，為了爭取更多e世代的使用者，結合實用、休閒、娛樂的功能將是未來發展的主流，愛玩的手機才夠炫這點是絕不會錯的！

宏碁戲谷暑期新作曝光

瘋狂坦克創造多樣化樂趣

/編輯部

宏碁戲谷自"龍族"之後，又有大動作出現了！第二波資訊搞下了在韓國擁有900萬會員的遊戲"瘋狂坦克"。這款遊戲是一款多人連線對戰的遊戲，型態接近數年前的 款美國遊戲"蟲蟲危機"。第一波表示 ，這款遊戲簽進來之後，將會與龍族共同使用"戲谷時數卡"的付費機制，玩家只要 次購買，就可以同時享用兩款遊戲。



本遊戲的角色共有十二隻可供選擇，更有二十六組的武器可以任意使用，另外，在遊戲內更可以使用於宏碁戲谷的遊戲貨幣來為自己的坦克車購買裝備，也為這款遊戲增添樂趣。這款遊戲也將搭上第 波資訊開發大中華地區的列車，和龍族等網路遊戲一同往大陸方面邁進。宏碁戲谷目前預定於六月公開測試本遊戲，預計七月將會突破 百萬名的會員；本遊戲最高可以提供二十萬名玩家同時上線，估計將會在玩家間掀起熱潮。



前期（145期）會宇多媒體跨頁廣告，「e族在賽車」及「超級越野賽2001」的兩款遊戲畫面，均顯倒誤植，特此公告更正，造成不便請多見諒！




●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。

●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。

●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！

●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

●E-mail信箱：editor@swm.com.tw

●本專欄由本刊主編負責、技術部門支援

給個獨家消息如何？沒問題的說！





1、浣花洗劍錄何時會出？武林奇俠傳何時會出？尋秦記何時會出？（確切日期？）

～望穿秋水、迫不及待說！

2、全彩狼或者智冠還做不做 H-GAME？怎麼不弄幾個專門做H-GAME的工作室？

～如大旱之望雲霓說！

3、新的金庸群俠傳 on line 會不會出單機版？

～懇請支持！拜託！拜託！再拜託說！

4、聽「路透射」（路邊透露、影射）說智冠以後要以網路遊戲取代單機遊戲？有沒有搞錯？還是我聽錯？以後要是碰到想玩的遊戲，偏偏都是網路遊戲怎麼辦？

～痛恨向中華電信繳稅，但是遊戲都是買正版的我說！

P.S.別跟我說用Cable上網！ 不管啦！人家就是喜歡自己一個人玩！

～沈痛呼籲、懇請三思說！



獨家消息？其實能拿得出來講的消息，就不會再是獨家消息了說。

1.浣花洗劍錄在七月中旬、武林奇俠傳在八月上旬、尋秦記就不知道了說。

2.據智冠科技表示，目前並無相關計畫的說。

3.據中華網絡表示，暫時沒有單機版規劃可說。

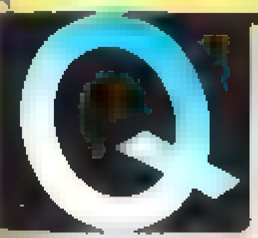
4.據筆者瞭解，這種事情是不可能的，否則幹嘛投資專做網路遊戲的中華網絡，自己做不就好的說！

P.S.如果這樣，沒有網路的玩家不就去跳樓了說！



一些建議請聽看看…我們會確實答覆的！





小弟我初次寄信給雜誌～有許多[建議]想提供給你們做參考：

1.請再找《人回來主持天地一線間好ㄇ~

2.軟體世界本身雜誌作ㄉ非 常滴好~但是你們不會覺ㄉ網站方面就有點差強人意ㄇ?

3.請貴刊別亂登一些沒經過證實ㄉ消息好ㄇ？記ㄉ143期ㄉ線上小本雜誌裡面提到天堂將於三月將開放哭魯城，但結果勒，拖到5月10後才改版，而且根本沒有開放什ㄇ哭魯城ㄇ，真是害死人ㄌ～

●以上僅供雜誌做參考 可以當作耳邊風啦 CC~祝雜誌所有同仁母親節快樂 CC



有關這些問題，筆者將為您一一答覆：

1.之前本刊為了推出On-Line試刊號，故同性質的「天地一線間」自然暫時停刊：當On Line雜誌正式推出後，我們自然就會再重新將該專欄以新的方式推出，所以敬請期待啦！

2.本刊的網頁是編輯部一向注重的地方，由於最近主機遷移及一些因素，導致這段期間的網頁也連帶受到影響，之後相信可以逐漸恢復正軌：如果你對網頁有任何建議的話，也歡迎你來信建議指教。

3.關於天堂消息的問題，由於是發行公司發佈的官方消息，老實說我們並沒有質疑的立場，畢竟遊戲是由他們發行的。據目前的最新消息，天堂在七月份將會有一座新的城堡出現，但不是所謂的『哭魯城』，而且聽說韓國方面也沒有類似的消息說。

古老遊戲何處尋？聽說有合集出售啦！



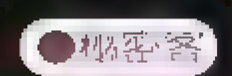


請問創世紀、魔法門和巫術的最早幾代在台灣有出現過蹤跡嗎？是哪些公司代理或引進的呢？

A

其實這些著名的RPG系列都是十幾年前出版的，那時台灣還沒有所謂的遊戲代理商，因此大部份都是在電腦公司私下轉售的APPLE II磁片版，如果要找的話可相當不容易：不過美商藝電之前有將創世紀系列收集完整成典藏版並在國內推出，而巫術及魔法門系列在國內聽說也有人買過合集，所以你可以試著向附近較大的電腦遊戲商店洽詢。

改版改到哪裡啦？請密切期待啦！



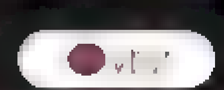


咦！你們雜誌不是說一再說要改版嗎？為什麼一直沒聲沒影啦？別「呼籠」我們讀者！



這位讀者安啦！為了讓所有讀者感覺到我們改版的誠意，編輯部決定在收集這幾期讀者回函後加以分析整理，並重新規劃出讀者最想要看的內容，由於這些整理工作需要一段時間，所以還請各位再期待一下吧！

雜誌附贈的遊戲沒有帳號？已經解決啦！





請問一下，貴刊在144期（軟體世界）所贈送之萬王之王遊戲，不是說能玩七天嗎？最近心血來潮，安裝好遊戲後，就是找不到所附贈的帳號與密碼耶！！奇怪、奇怪、真奇怪～！



由於本刊當期所附贈的該遊戲（萬王之王資料片 乾隆王朝）是由雷爵資訊所提供，因此經編輯部將本信轉達之後，該公司已經承諾將會與你連絡並解決問題，所以請安心吧！

雜誌愈來愈輕薄？改頭換面的前兆啦！



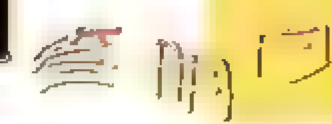


為什麼最近幾期的雜誌愈變愈薄？別用一堆奇怪的光碟來搪塞，我們要買的是雜誌，要看的是報導內容！

狂風少您好：

由於本刊最近正在籌劃改版事宜，所以在一些專欄上預先做了些調整，如將專門報導新遊戲的「勁game紅不讓」專欄之規格統一為一頁、所以版面感覺上少了一些，但是相對地也更為紮實，沒有灌水的情況；還有遊戲攻略也傾向以精簡的少量多篇形式，以更符合更多讀者的需要，不過在某些需要有地圖才能講解清楚的遊戲攻略，我們還是會詳盡刊登的。









新蜀山劍俠傳

●小 源

還珠樓主著、武俠小說的經典之作蜀山劍俠傳，可以說是近代武俠小說的鼻祖。小說中的人物衆多、劇情複雜，再加上玄幻的世界觀，非常的受到讀者的喜愛，也因此不管是電視、電影都改編過數次，而在電腦遊戲方面，這一套新蜀山劍俠傳，也是第二次出場了！



當然相較於多年前的第一代遊戲，新蜀山劍俠傳可說是不可同日而語的，遊戲中不管是人物的繪製、場景的表現、流暢度及劇情等，都有良好的表現。特別的的是它的劍鬥系統，不僅是必須即時進行，而且主角們還個個都御劍鬥法，只見交戰雙方的武器滿天飛來飛去，實在熱鬧不已。

此外這次遊戲的主角是以齊金蟬為主，以這個半大不小的小鬼觀點來看這個玄幻的的武俠世界，也是別有一番風味吧！

NBA LIVE 2001

●SAM



每年都要推出新的美國職籃遊戲的EA SPORT今年也不例外的再度推出新一代的遊戲。對於身為超級籃球迷來說，這一系列的遊戲是我不容錯過的，遊戲一推出，我當然又毫不遲疑的買回來了。

這一次的最新遊戲果然不同凡響，不僅動作更為流暢，而且每個球員的特色也更加凸顯。像是每一個球員的進籃後的招牌動作，真是唯妙唯肖。而球賽的現場氣氛也掌握得很好，鏡頭的運用就猶如電視轉播一樣，令你彷彿身在現場一般，實在非常刺激。

另外一項最重要的就是球員資料的更新。每一代新的遊戲都會把各球隊的球員做一次新的更正，並且加上去年度球員的各項成績。而你所進行的新球季，則會以你自己所創造的成績來統計，比較一下實際的賽事，實在非常有趣。



軒轅劍外傳—天之痕

●郭峻樺

如果要小弟我花幾百塊大洋買一個遊戲，那我一定選Domo的經典軒轅劍系列。從一代開始一直到最新的軒轅伏魔錄，小弟都有幸玩過，就連其它的遊戲，像阿貓阿狗等，也是不錯啦！不過縱觀這些遊戲中，如果要找出所謂的經典中的經典，那麼我一定會選擇天之痕了！



別的不用說，光是在雜誌上的遊戲攻略中，所標著的遊戲時間足足有150個小時，就足以值回票價了！再加上那粉優的劇情（說真的Domo可以去出小說了），真實的特效…等，都實在令我回味無窮。或許有人會說比較喜歡像笑傲江湖的3D場景，但是各位看倌不覺得以前電腦剛出時那種簡單的畫面，大家還不是玩得不亦樂乎。所以說遊戲的本身好玩與否，才是最重要的。沒有特別畫面的天之痕，還不是依然會出亮眼的成績。總而言之，650元就能買到經典中的經典，實在非常值得，大家趕快去買一套來玩玩吧！

塗鴉園地



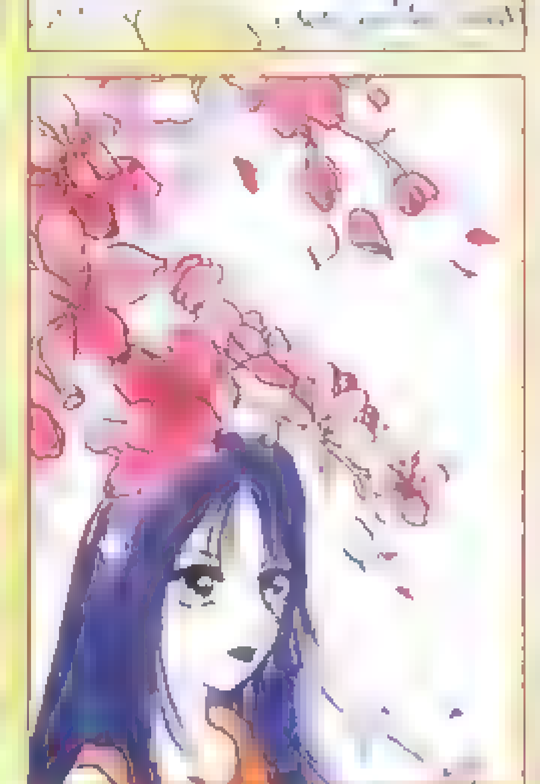
▲狂　　塗


▲小幽

▼蔡禕儒



▼鄭六維


▲親　　玫



▲郭[illegible]樺



▲張樂柔


▲賴云琪

請將遊戲玩完之後的心得、評語；遊戲中您喜歡角色的畫像(自己畫的，可畫在名信片上背後，或用電腦的繪圖軟體繪製，郵寄或E mail給我們。最好是彩色的喔！^0^)。記得寫上姓名、住址、電話、身分證字號(如用名信片，這些個人資料請寫在名信片上面，繪圖部分不必附身分證字號)，以方便我們郵寄稿費(這是針對之前私房話的部分，新增的塗鴉園地則是贈刊出當期的下期雜誌。如是訂戶，請加上訂戶編號，以便將到期數延後一期)。　THX ^0^





邪惡博士伸出魔手，
地球即將全面失守，
為了大家安居樂業，
為了謀求世界和平，
出動！
炸彈超人
一個不留！
全體殲滅
就以手中的
炸彈
來決一死戰吧！
遊戲特色：
人物面臨不同狀況，表情多樣超逗趣。
提供網路對戰功能，享受多人互動樂趣。
絕妙機關佈局設計，精彩動態百分百。
搭配地圖編輯器，任意編組喜愛關卡。
賦予極高自主性，能自行調整玩法難度。
新無敵炸彈超人
BOMBER
INVINCIBLE
新無敵炸彈超人



手機武俠風，
你的手機才能跟上武俠流行趨勢
還有更多的電玩鈴聲、圖案在
中華音樂網 www.chinamusicnet.com.tw
及遠傳網站 www.fetnet.net 等你來下載
※每次下載只要3元收費(以收到簡訊與否為依據)
※本項服務適用於支援此項服務功能手機
新蜀山劍俠傳 仙狐奇緣 中華英雄 三國演義 網路三國 新倚天屠龍記 鹿鼎記 風雲 金庸群俠
等你來下載
*149*111*
*149*112*



蝦咪！玩【中國魔法牌】還可以拿獎學金???

黃道之龍 是【中國魔法牌】的官方組織，每年都會舉辦許多比賽，
今年的年度總獎金高達新台幣50萬之多！
不僅如此，現在 ***黃道之龍*** 還成立獎學金，只要你是【中國魔法牌】駐校代表，
或是【中國魔法牌】相關社團及公會的負責人，
每學期至少就有1000元獎學金及一整盒增強包等你拿喔！！

還擱等啊！要玩就趁現在！！

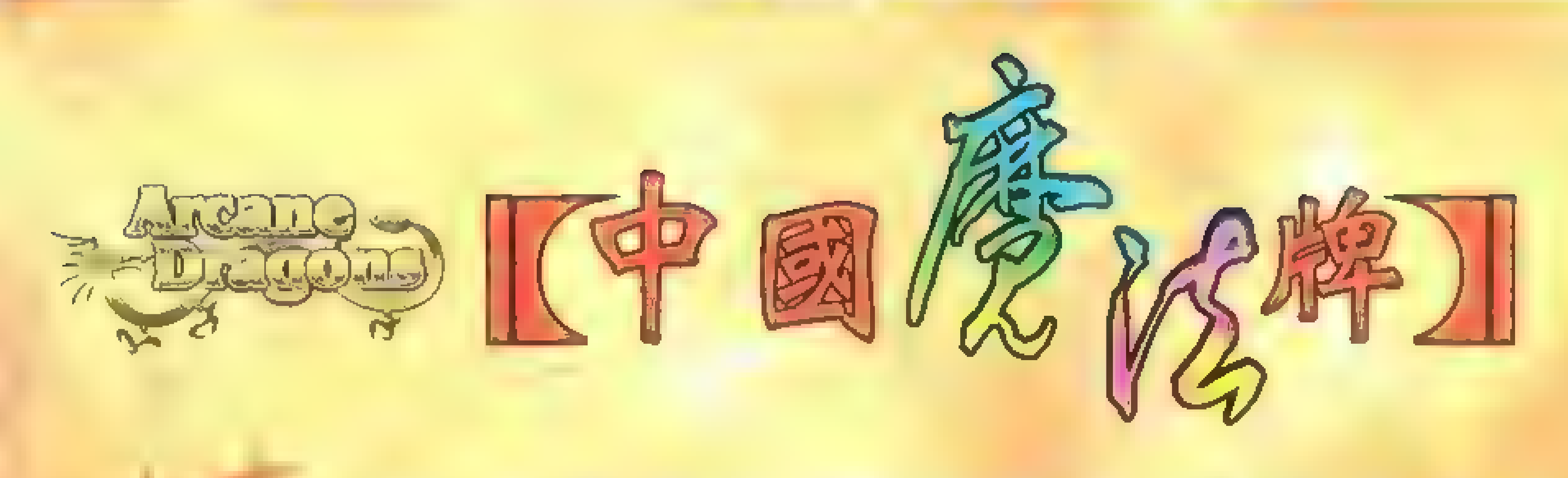
玩【中國魔法牌】何必捨近求遠？

玩【中國魔法牌】的時候，難免會有難言的激動歡暢，
在心裡搖旗吶喊，在耳邊大聲歌唱，
在眼底輕舞飛揚…別憋在心裡太久，
趕緊找些人一同分享你的心情、體會你的感動、
挑戰你的智慧與創意，現在只要成為**駐校代表**，
或是成立**校園公會或社團**，
黃道之龍 就馬上給你大大獎勵！

新世紀人類動手不動腳

現在以【中國魔法牌】駐校代表，或【中國魔法牌】相關社團
及公會名義郵購【中國魔法牌】任意系列增強包一盒可獲得點數36點，
預組套牌或基礎組合可獲得點數4點，集越多，送越多！！
可兌換獎品如下：
20點：限量金卡一張，換完為止　（金卡每月不同，請見網站）
30點：限量隨機基本水晶閃卡，換完為止
40點：限量黃道之龍徽章一個
50點：限量隨機閃卡一張(不含基本水晶)，換完為止
80點：古墓奇兵預組套牌一盒
100點：黃龍之龍T恤一件
200點：時間之輪六角戰棋預組禮盒一盒
500點：時間之輪增強包一盒
1000點：純金99.9超限量金卡一張





【中國魔法牌】校園推廣列車全省走透透

只要一通電話、一份傳真、一封Email，
【中國魔法牌】校園推廣列車就開到你學校舉辦教學說明會，
讓你生手變好手，參加比賽賺得高額獎金。

校園公會

- 找六位對中國魔法牌有興趣的同學
- 為公會取名
- 有個固定的聚會地點

→

- 備妥學生證影印本
- 填寫校園公會申請表
- 將申請表寄回黃道之龍

→ 黃道之龍審核通過 →

- 黃道之龍將發予公會成立證明書及相關獎勵品

1. 成立校園公會一經核可，即贈送預組套牌２盒
2. 校園公會每滿十人，再贈送預組套牌１盒。
3. 以公會名義郵購【中國魔法牌】(紙牌、周邊)產品可獲得8折以下優待。

校內社團

1. 成立【中國魔法牌】校內社團，即贈送預組套牌3盒，
   每滿十人再送各色基本水晶20張，及預組套牌2盒。
2. 以社團名義郵購【中國魔法牌】(紙牌、周邊)產品可獲得8折以下優待。
3. 校內社團每舉辦一場「黃道之龍積分認證賽」，
   黃道之龍 將視比賽之大小提供獎品或贊助。



- 備妥學生證影印本
- 填寫駐校代表申請表
- 將申請表寄回黃道之龍

→ 黃道之龍審核通過 →

- 黃道之龍將發予駐校代表證明書及相關獎勵品

1. 只要促成一個【中國魔法牌】社團成立，即贈送最新系列增強包1盒，
   T恤一件，集換點數100點。
2. 每協助辦理一場校園「黃道之龍積分認證賽」或等等之校園活動，
   如中魔踏青聚會，中魔烤肉活動，中魔研習營，
   黃道之龍 將視比賽或活動大小提供獎品及集換點數做為獎勵。

詳情請上網http://www.arcane-dragons.com

服務電話：07-8150988 分機：315、316


快遞
宅急便
EXPRESS
UQS
DUL
EedEx
你必須要知道，
這個城市還有著活力、
朝氣與微笑
白手起家的太陽神、對抗傳統的美少女、
進軍海外的環球、資本雄厚的本土霹靂牛
，四個型態完全不同的快遞公司，熱情與
資金，理想與現實，直排輪與賓士車，大
都市與小人物的奮鬥物語！


新蜀山劍俠傳 攻略手札
完整攻略 完全呈現
4月下旬，搶鮮上市
機關陣法 分解各個機關與陣法之攻用、陣形、奧理及破解法
法寶總覽 細分各個法寶之攻擊、輔助、防禦、回復之屬性
攻略手記 圖文並茂，詳細分解闖關心得及注意事項
場景地圖 完整呈現新蜀山之各個擬真場景及各項寶物所在位置
軟體世界
智冠科技股份有限公司


三國霸業
天命之爭，誰能脫穎而出？
匯集200多位武將，800餘個磅礡戰場……
有
做
送
近期發售
敬請密切注意攻略本新動向!!


附贈精彩光碟
未收錄遊戲之精彩動畫片段欣賞。
內含仙狐奇緣1.07更新版本・桌布欣賞
獨家劇本欣賞
隨書附贈「仙狐奇緣」原著劇本小說
仙狐奇緣
附錄—操生控死無敵密技、主題曲之剪影欣賞、詩集精選欣賞……
攻略—完整詳細的劇情式攻略……
地圖—記載寶物、隱藏道具、隱藏關卡的所在位置……
秘史—道出人神妖魔的愛恨情仇、細說碑書石冊的創古之論……等
資料—我方招式咒法解說、妖魔精怪奇法一覽、精彩物品商店大公開……
精彩內容大披露
全省發燒熱賣・儘速搶購!!
仙狐奇緣
完全攻略本
第1刷 已銷售一空
第2刷 已緊急上市
○請至全省經銷商及超商選購!!
定價:250元
數量有限 欲購從速
軟體世界
智冠科技股份有限公司



愛的記憶
Plus+
回憶....
向雲一般柔軟......
我記憶中的名字
戀愛故事的經典
一個富家大少爺，
尋找往日真愛的故事
即將感動你的心
6月15日 尋找回憶中的你
聖教士遊戲科技
SAINT HERMIT STUDIOS
軟體世界
WIZARD SOFT







2001年最繁華奢侈,淒迷美艷的冒險遊戲

是俗世的恩緣
或是魂縈的想念
糾纏住妳皎白的雙腿
不得悠游如昔?

我不想望牡丹花的嬌顏
不想聽絳珠草的低啜
是依戀的回頭
別對我說妳只為報恩而來

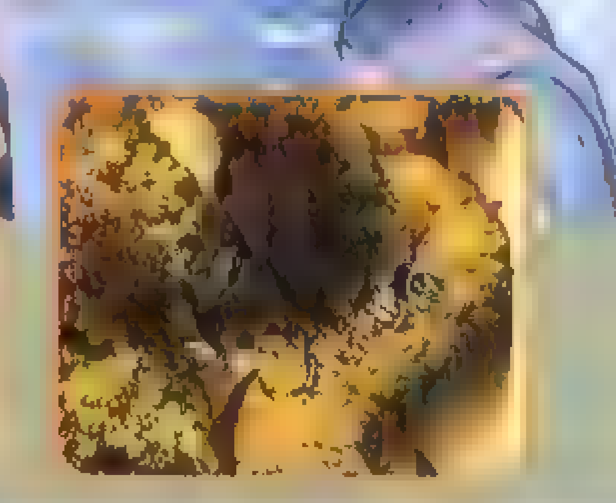
縱然有明珠在握
決定守護妳的
是我心中磐石的執著

史上最浪漫的冒險
魚美人

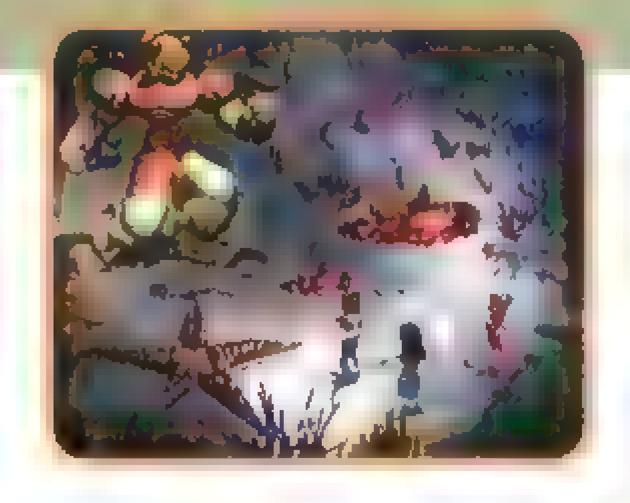
精采刺激的戰鬥場面
過程環環相扣,動作精緻細膩

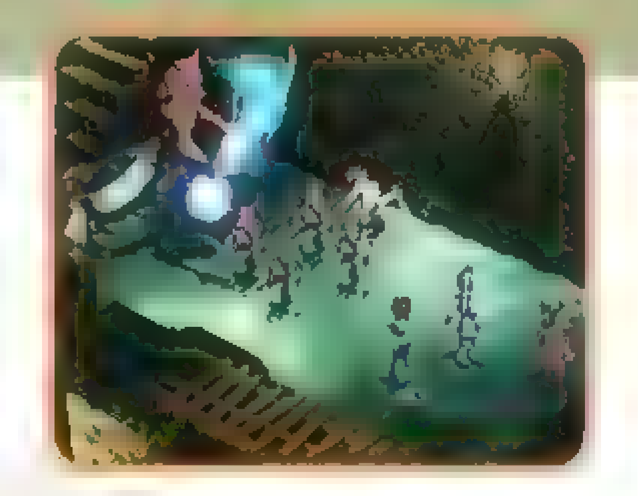






明珠懸空寂然向東，天與地交換日夜更迭的誓言。對於命運的既定，我們憂慮的是無法擺脫。





遊戲淋漓盡致，機能滿載耐玩度100%！！！

- **大量動作！** 主角們將使用多達數百種組動作及特效
- **自由度高！** 不同的玩家的主角會學得不一樣的功夫和法術
- **角色互動！** 同伴間的默契、健康狀況會對戰況有很大的影響
- **策略模擬！** 戰鬥中敵我資料有詳細分析，知己知彼百戰百勝
- **精緻宜人！** 華麗的中國古典建築，供玩家悠遊觀賞
- **劇情養成！** 選擇不同的劇情對話，可培養出自己的主角能力
- **融入感情！** 在各種神秘的事件中，考驗玩家對愛情的看法










強片預告！！！







GHOST BABY
喔~有鬼
聖教士遊戲科技
SAINT HERMIT STUDIOS

一群披著人皮的妖魔，正悄悄的進駐小鎮………
櫻桃核小學後山一直以來都是平常人從不接近的亂葬崗，
時常有許多孤魂野鬼出沒其中，不過一直以來人鬼都相安無事，直到……

前進E3第一冒險遊戲大作

邀您加入"鬼孩子俱樂部

鬼孩子俱樂部會員募集活動
現在加入鬼孩子俱樂部就
有機會獲得神秘禮物喔
http://ghostbaby.shernit.com.tw

你還崇拜著殺戮無數的嗜血英雄嗎？
你還沉醉著強者為王的古老迷思嗎？
你還追求著「殺壞蛋、救美女、維護和平」的使命嗎？
你真的覺得冗長的迷宮、陳舊的劇情就是遊戲的本質嗎？

今年夏天
聖教士將帶著你來到一個與世無爭、
在這裡
你可以再度回到童年
回應你冒險的渴望
經歷一段充滿幻想、魔幻及歡笑的旅程




阿弟


丹丹


小華

Windows 95/98/2000
Pentium 233
32 MB RAM
8X-speed CD-ROM Drive
DirectX compatible sound card

SHADOW MOON 聖教士影月組研發

不要看輕對手手上任何一張紙牌

透過一張小卡片　你掌握上帝才有的權柄

精美細緻的卡片畫風

160張精心繪製的卡片，你能收集多少






聖教士影月組研發